CLUB Nintendo®

LAS PRIMERAS IMAGENES DE:
SUPER MARIO 64
STAR FOX 64
SUPER MARIO KART R
PILOTWING 64
TODOS DEL NU 64

MAS TIPS DE:
DRACULA X
YOSHI'S ISLAND

CONOCE A:
FINAL FIGHT 3
NBA GIVE'N GO
NFL QUARTERBACK CLUB '96
BIG HURT BASEBALL



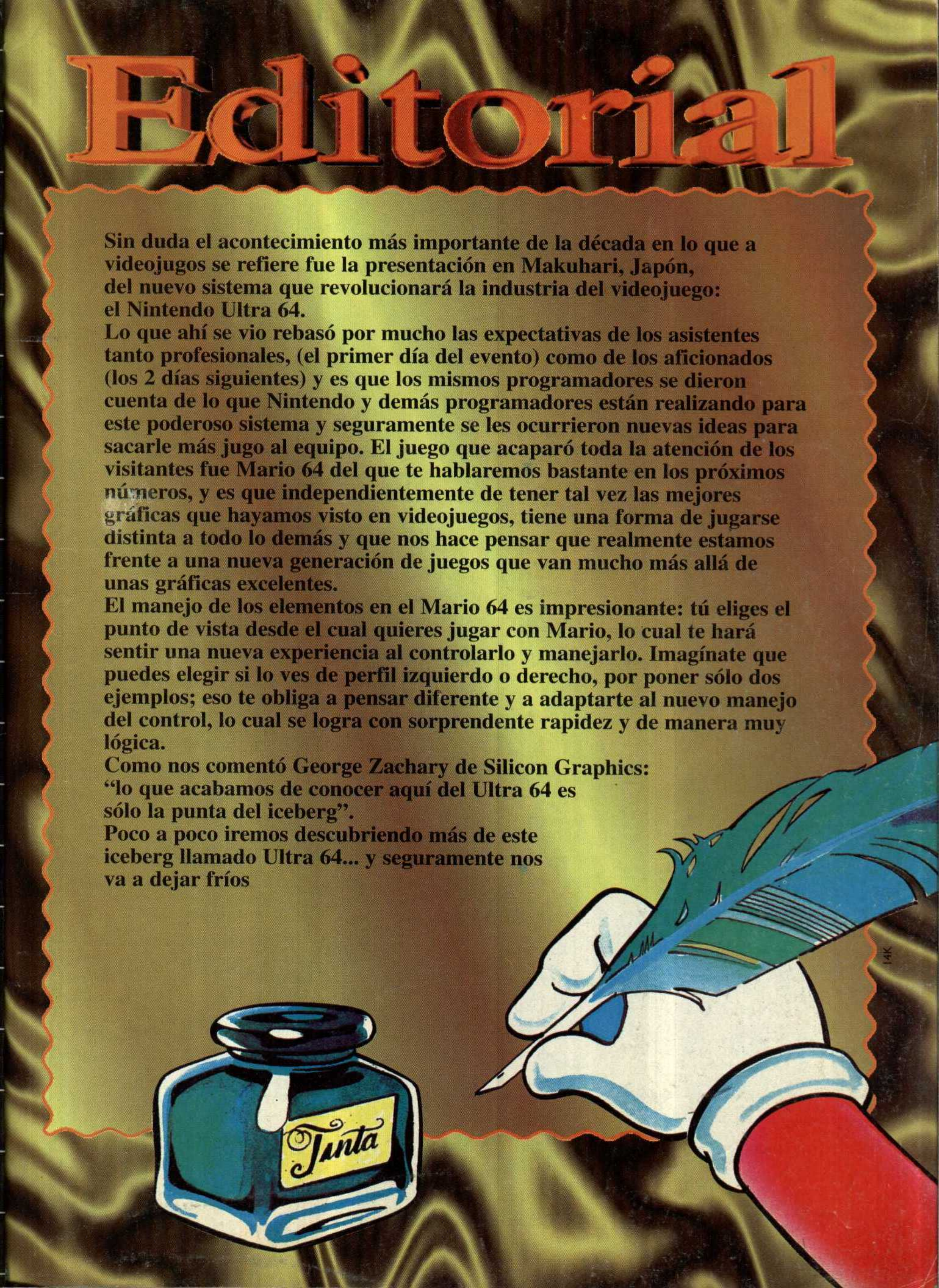
Año 5 #1
PRECIO N$12.00 M.N.



ARCADIAS:
SAMURAI SHODOWN 3
MARVEL SUPER HEROES



Editorial



Sin duda el acontecimiento más importante de la década en lo que a videojugos se refiere fue la presentación en Makuhari, Japón, del nuevo sistema que revolucionará la industria del videojuego: el Nintendo Ultra 64.

Lo que ahí se vio rebasó por mucho las expectativas de los asistentes tanto profesionales, (el primer día del evento) como de los aficionados (los 2 días siguientes) y es que los mismos programadores se dieron cuenta de lo que Nintendo y demás programadores están realizando para este poderoso sistema y seguramente se les ocurrieron nuevas ideas para sacarle más jugo al equipo. El juego que acaparó toda la atención de los visitantes fue Mario 64 del que te hablaremos bastante en los próximos números, y es que independientemente de tener tal vez las mejores gráficas que hayamos visto en videojuegos, tiene una forma de jugarse distinta a todo lo demás y que nos hace pensar que realmente estamos frente a una nueva generación de juegos que van mucho más allá de unas gráficas excelentes.

El manejo de los elementos en el Mario 64 es impresionante: tú eliges el punto de vista desde el cual quieres jugar con Mario, lo cual te hará sentir una nueva experiencia al controlarlo y manejarlo. Imagínate que puedes elegir si lo ves de perfil izquierdo o derecho, por poner sólo dos ejemplos; eso te obliga a pensar diferente y a adaptarte al nuevo manejo del control, lo cual se logra con sorprendente rapidez y de manera muy lógica.

Como nos comentó George Zachary de Silicon Graphics: "lo que acabamos de conocer aquí del Ultra 64 es sólo la punta del iceberg".

Poco a poco iremos descubriendo más de este iceberg llamado Ultra 64... y seguramente nos va a dejar fríos





ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año V No. 1 Enero 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION ALFREDO LATOUR
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Evíanos tus cartas a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle México, D.F. C.P. 03100



¿Qué tipo de juegos me recomiendan a mí y a mis amigas? Porque algunos chavos se ríen cuando les decimos que nos gustan los videojuegos de peleas. Díganle a los licenciatarios que incluyan más personajes femeninos.



Meriam Ortez F.
México, D.F.

De las chavas videojugadoras que conocemos, la mayoría gustan de juegos de pelea, aunque son pocas las mujeres que juegan. Creemos que la razón es que jugaron Barbie y ante tan espantoso juego creyeron que todos los demás eran iguales.
Ahora que estuvimos en Japón hablamos con Bandai sobre la posibilidad de traer Sailor Moon a México. Creemos que hay muchos títulos que son tanto para chavos como para chavas, pero aún así muy pocas chavas juegan. Pero vamos a pedirle a las lectoras que nos digan sus 3 títulos favoritos y su edad para darnos una mejor idea.

Cuando sale un juego como Donkey Kong Country ustedes le quitan esa "magia" de estar buscando secretos publicando el mes que sale todos los secretos.
En el juego F-Zero comentaron todos los circuitos y en Stunt Race FX sólo los 2 primeros (novatos y expertos) ¿qué pasó con master? Yo creo que no acabaron el juego y publicaron el reportaje para presumir que lo habían acabado; también esto me pasó con Prince of Persia, solamente publican los 10 primeros mapas ¿qué les pasó a los otros 10?

Adalberto Larios Villagrán.
México, D.F.

Pues como que no entendemos. Por un lado nos dices que no le quitemos el sabor al juego y por otro nos reclamas que no publiquemos todo lo que le quita sabor. Hacer la revista es para nosotros una gran responsabilidad por eso que dices, pero el leer diariamente TODA la correspondencia que llega, nos ha ayudado a darle el equilibrio que nosotros sentimos debe tener.
Por ejemplo, si no publicamos los movimientos de MK3 cuando sale en Arcadia nos dicen que estamos atrasados con respecto a otras revistas y si damos un completo curso nintensivo a tiempo, le quitamos el sabor al juego. En el caso de Yoshi's Island hemos ido dosificando la información en varios números porque así sentimos que nos lo piden los lectores. Aquí está la foto de Master en Stunt Race para que veas que sí lo terminamos.



En la foto de Peter Main (Año 4 # 9 Pág. 64) aparece Didi con un control en la portada de un paquete ¿qué es?

Enrique González Sánchez
Guadalajara, Jal.

Se trata de un equipo de Super Nintendo Super Set que se lanzó y que en lugar de incluir el Super Mario World, incluía Donkey Kong Country.



¿El Virtual Boy lastima los ojos? ¿por qué?

Conejo Man
Estado de México

P.D. Sigan adelante. Ahí les encargo nuestra revista

El Virtual Boy está diseñado en conjunto con doctores para asegurar que no daña la vista en ningún aspecto. Lo único que sí te recomendamos es que no estés jugando largo tiempo y luego te separes del Virtual Boy de repente cuando haya mucha luz, pues sería como cuando estás un buen rato en un cuarto obscuro y te prenden una luz muy intensa. Incluso casi todos los juegos hasta ahora, a los 20 minutos, te ponen la pausa para advertirte que ya llevas tiempo jugando.

¿Por qué en el reportaje de Virtual Boy sacan 3 fotos de una misma escena? 2 son pequeñas e idénticas y la otra es más grande e igual a las otras 2 ¿Les ganó la emoción o es la forma en que se pueden tomar las fotos de V.B.?
Su verdadera fan #24887

Amayansi Pérez C.
Morelia, Mich.

Las que parece que son idénticas

tienen ligeras diferencias que son las que hacen que se vea la tercera dimensión. Incluimos estas 2 fotos para verlas como estereograma de acuerdo a las instrucciones al inicio del reportaje.
La foto grande fue para apreciar un poco mejor los detalles aunque no se vea la tercera dimensión.

¿Esto fue autorizado por Nintendo?



¿Qué es eso de que tiene un "Satellite"? ¿Para qué necesita baterías?

Kenneth S. Luis M.
Querétaro, Qro.

Sí fue un paquete oficial. El Satellite es un adaptador inalámbrico para 4 jugadores. Para mandar la señal a un receptor (que se conecta a los puertos de los controles del NES) necesita baterías. Los juegos para 4 jugadores simultáneos fueron: Super Spike V'Ball y Kings of the Beach de volley ball; Harlem Globetrotters, Magic Johnson's Fast Break y Roundball: 2 on 2 Challenge de basket ball; Danny Sullivan's Indy Heat, Ivan Ironman, Super Off Road, Monster Truck Rally y RC-Pro Am de carreras; Evert and Lendl Top Player's Tennis, World Cup Soccer, NES Play Action Football, Gauntlet II, M.U.L.E., A Nightmare on Elm Street, Spot y Swords and Serpents.

Primero la felicitación: los felicitamos (¿a poco no estuvo original?) y ahora ¿cómo se les ocurre poner cartas preguntando por trucos que ya publicaron y hasta los que escriben se los saben como el de "¿Van a volver a publicar el truco de Super Mario Kart para arrancar con Turbo que se logra presionando B en el momento donde la luz roja y verde?"
Se pierde espacio para publicar cosas más importantes.

Juan José Aja Fernández
GOLLÁS GILMAN DANIEL.
México, D.F.

Primero el agradecimiento: Gracias (no fue muy original) y ahora permítanos decirles que todo está perfectamente calculado: Varios lectores nos habían pedido ese truco y se lo habían perdido en la primera vez que lo publicamos. Cuando incluimos esa carta en NO, fue de un lector que no lo había visto en nuestra revista, pero nos lo mandó en el afán de colaborar, entonces decidimos publicarlo (sólo agregándole eso de "Van a volver a publicar", la cual no venía en la carta original) y así complacer a los demás lectores. El caso es que, con esta, ya van 3 veces que publicamos ese truco.

¿Se puede jugar títulos en Super Game Boy de 2 jugadores con los 2 controles?

Javier Taboada Cortina.
México, D.F.

Algunos de los juegos que ya puedes jugar así son Killer Instinct, Centipede/Millipede, World Heroes 2 Jet, y Wario Blast, el cual es incluso para 4 jugadores simultáneos a través del Multitap de Hudson Soft



Hace tiempo hablaron de unos cuestionarios que les servirían para el diseño gráfico y editorial de la revista ¿qué pasó?

Sergio H. Plasencia Carranza
Monterrey, N.L.

Los cuestionarios que hemos hecho a través de la revista y las encuestas que hemos realizado directamente nos han servido para mejorar la revista ¿a poco no se nota?

Decían que Capcom les daba facilidades para sacar las magias y poderes especiales de sus juegos nuevos y otras compañías no, yo digo que hay que ponerse a descubrirlas ¿qué, no? La mayoría de los videojugadores así lo hacemos. Analicen juegos de máquinas como las de SNK.

DAMAGE D
Hermosillo, Son.

Las facilidades que nos da Capcom son, exclusivamente, contar con sus juegos con la suficiente anticipación para incluir nuestros análisis a tiempo, pero no nos dan ni trucos ni estrategias; esos los obtienen nuestros expertos videojugadores. Como ves ya estamos incluyendo revisiones de juegos de SNK. Antes el contacto era una chava de Estados Unidos que no creía en la importancia de Club Nintendo en nuestro mercado, pero afortunadamente entró a trabajar un buen cuate mexicano y las cosas cambiaron.

¿Qué pasó con la reunión en la cual se juntaron varios editores de revistas oficiales de Nintendo en todo el mundo?

KEN FBz
Hermosillo, Son.

Pues conocimos a mucha gente cada quien habló de cómo está su mercado y qué esfuerzos hace su revista para mantener y conquistar lectores. Ya hay algunos arreglos de intercambio de información, aunque a veces este intercambio puede ser muy lento y por lo tanto la información no saldría a tiempo, pero poco a poco se aprovecharán estos contactos. Por cierto gracias a Andy Mc Vitie de la revista inglesa nos enteramos que Nintendo acaba de lanzar un juego tipo "Puzzle increíblemente adictivo para 2 jugadores, llamado



Paneru Gopon", pero lo que es interesante es que Rare Limited al parecer está en pláticas para poner los personajes de Killer Instinct en lugar de las hadas que trae el juego. También nos han preguntado de cómo están los grandes en otros países y he aquí algunas listas que nos mandaron de todos lados.

Los 10 más vendidos del ' 95 en Argentina

GAME BOY

1. Donkey Kong Land
2. Mortal Kombat 2 (G.B.)
3. Warioland (Super Marioland)
4. Daffy Duck
5. Taz-mania
6. Tiny Toon Wacky Sports
7. NBA JAM (G.B.)
8. The Flintstones (G.B.)
9. Animaniacs (G.B.)
10. Samurai Shodown (G.B.)

SNES

1. Killer Instinct
2. Mortal Kombat 3
3. Donkey Kong Country
4. International Super Star Soccer
5. NBA JAM T.E.
6. Megaman X2
7. Rise of Robots
8. Yoshi's Island
9. Batman and Robin Adv.
10. Mortal Kombat 2

Los 10 grandes de Enero a Noviembre del ' 95 (de acuerdo a unidades vendidas) en los Emiratos Arabes Unidos, Qatar, Kuwait, Bahrain, Saudi Arabia, Líbano, Egipto y Muscat, son:

1. Donkey Kong Country
2. Killer Instinct
3. Street Fighter 2 Turbo
4. Super Mario All Stars
5. Lion King
6. Jungle Book
7. Super Punchout
8. Mortal Kombat 2
9. Yoshi's Island
10. International Super Star Soccer

Los 10 grandes en Londres hasta Noviembre del ' 95 (de acuerdo a la votación de sus lectores) son:

1. Donkey Kong Country
2. Doom
3. Killer Instinct
4. Mortal Kombat 3
5. International Super Star Soccer
6. Earthworm Jim
7. Uni Rally
8. Secret of Mana
9. Bomberman 2
10. Street Racer

Y la lista de los grandes del mes de Noviembre en Alemania es:

1. Super Mario World 2 Yoshi's Island
2. Donkey Kong Country
3. The Legend of Zelda - A Link to the Past
4. Secret of Mana
5. Illusion of Time
6. Super Mario Kart
7. Asterix and Obelix
8. Super Metroid
9. Earthworm Jim
10. Die Schlümpfe

◆

Les escribo para comunicarles mi crítica sobre KI de SNES. Es bueno, casi excelente pero ¿qué pasó con los personajes girando a la hora de escogerlos? ¿Las voces de cuando ganas? ¿El fatality de Riptor? ¿Las sombras? ¿Las aves y los murciélagos volando? Todavía hay muchas cosas que preguntar. Pienso que pudieron hacer KI igualito al de Arcadia pero si lo hacían no tenía chiste comprar el NU 64. Con todo me gustó. Por cierto el CD está fantástico, lo cual hace al juego adquirible. Les apuesto a que no publican esta carta porque no les conviene que los que piensan adquirirlo se vayan a arrepentir.
No lo tomen a mal. Su amigo y lector

Rigel Animas Espinosa

México, D.F.

Ya perdiste la apuesta.
Obviamente se sacrificaron muchas cosas de la versión profesional (de más de 300 megas) a la adaptación de SNES (16 bit y 32 megas) Aún así, es para nosotros la mejor opción en juegos de pelea que hoy se puede comprar para un formato casero. ¿Sabes cuál es la diferencia de precio entre el cartucho de SNES y la placa de KI para Arcadia? de 38 a 40 veces más caro.

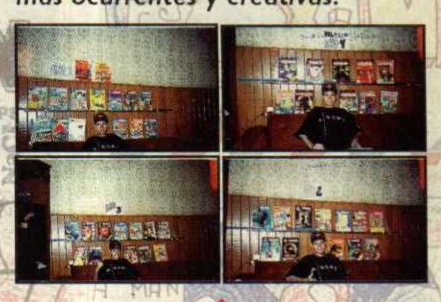
◆

Aquí estoy otra vez escribiéndoles por una situación que desde hace tiempo me incomoda y que es la siguiente: De un tiempo para acá han salido colegas lectores que se autonombran como "El lector No. 1, No. 0, No.-1", ¿Pero cómo saber si en realidad son lo que dicen ser? ¡Fácil!, encontré la solución y es ésta: Todo buen lector No. 1 de nuestra revista debe tener desde el año 1 hasta el que esté circulando en este momento con las siguientes restricciones:
° Números individuales, no compendios.
° En buen estado ya que son de colección.
° Contar además con los dos especiales.
Por lo tanto sugiero que sería bueno para festejar los 50 números publicados de la revista se lanzara un "reto de aniversario" en donde los "Club Nintendo fanáticos" se sacaran una foto con las 50 revistas completas.

Carlos Mayorga Salazar

México, D.F.

Definitivamente lo que nos expresas en tu carta es una buena idea, sin embargo sentimos que si nos limitamos a dar premios a los que tienen toda la colección se quedarían afuera muchos lectores que también gustan de leer nuestra revista (muchas gracias) y que por algún motivo se han perdido uno o varios ejemplares, pero lo que sí podemos hacer es recibir fotos como las tuyas o también los lectores que nos digan qué cosa interesante se les puede ocurrir con su colección de la revista, pueden ser fotos o cartas con estas ocurrencias (¡Por favor, que no sea algo que involucre la mutilación de las revistas!). Quien quita y nos agarran de buenas para dar algo a las cartas o fotos más ocurrentes y creativas.



◆

Sólo pasaba por afuera de Club Nintendo y decidí escribir lo que se me estaba ocurriendo. Espero que hayan recibido mi carta (y arte en sobre) anterior.
La lectura de la luz fue 3536, 2830 y 2580 César Alejandro Barreto

México, D.F.

Como ves ya consumimos más luz, gracias por la lectura. Y hablando de lectores, queremos decirles que César pasó por Pestalozzi 838, Colonia Del Valle, Código Postal 03100 en México, D.F., donde tú puedes escribir para comunicarnos lo que quieras, excepto lo relacionado con lectura de luz o con Suscripciones, para lo cual deberás escribir a:
Lucio Blanco # 435
Col. San Juan Tlihuaca
02400 México, D.F.

◆

CLUB Nintendo®

NUESTROS PRIMEROS 50 NÚMEROS

¡Lo hemos logrado! Juntos hemos llegado a nuestros 50 números, nosotros editándolos y tú haciendo la parte más difícil: leyéndonos.
Seguramente alguna vez te ha surgido la duda acerca de cómo empezamos, como hemos evolucionado y algunos datos curiosos acerca de nuestra revista; pues a continuación comentaremos muchas de estas cosas en este mini-especial para celebrar que ya llevas un buen tiempo junto a nosotros. (¿o nosotros junto a ti?)

EL PRINCIPIO

¿Que cómo empezamos?, esta es una larga historia. Hace 8 años dos publicistas que ahora son nuestros editores, Gus Rodríguez y Pepe Sierra se hicieron de su primer NES cuando estos no eran muy conocidos en nuestro país, (o sea ni el NES ni ellos) de ahí les entró el gusto por los videojuegos (eso fue después de que coleccionar objetos relacionados a Mickey Mouse y hacer palindromas de más de 100 palabras ya no le llamaba la atención a Gus). En el año de 1989 tuvo la oportunidad de acercarse más a este pasatiempo ya que él empezó a editar un boletín de Nintendo para una tienda del D.F., el nombre de este boletín era "El mundo de Nintendo" y empezó publicándose a 4 páginas y con información como los títulos más vendidos en esa tienda, las novedades de la quincena y trucos proporcionados por los asesores de esa tienda.

BOLETIN COLECCIONABLE DEL MUNDO DE Nintendo
La fuente de tu creatividad
EL BUZON DE Nintendo

Este boletín fue la base de lo que ahora es nuestra revista pues básicamente era desarrollado por Gus Rodríguez y diseñado y formado por Francisco Cuevas (nuestro actual jefe de diseño y arte de la revista). Este boletín se volvió tan popular en las tiendas que muy pronto pasó de 4 a 6 páginas y la información también mejoró bastante pues además de incluir los tips de los asesores se empezaron a realizar ediciones especiales de juegos fenómeno como el caso Super Mario Bros.



Pero la cosa no paró ahí: Después de algún tiempo fueron incluidos en el Staff del boletín un par de individuos que siguen siendo un misterio para muchos: (hasta para nosotros) Axy y Spot. Ellos son un par de videojugadores que gustan de ir más allá de acabar un juego, les gusta experimentar muchas cosas raras y a la vez ilógicas que les ha permitido encontrar trucos y detalles curiosos de los juegos.



Empezaron con una sección en el boletín llamada "Warp Zones" donde daban a conocer muchos de estos descubrimientos.

Esto como dijimos fue la base de lo que actualmente es la revista. Este boletín casi no tenía fotos de juegos, muchas de estas fotos, mapas e ilustraciones se tenían que dibujar pero la cosa por ganas no quedaba. Gracias a contactos que hicimos por correo con licenciatarios empezamos a recibir apoyo de Capcom, Vic Tokai, Acclaim y Kemco/Seika (cuando todavía eran una sola).

¿Y realmente cómo surgió la revista?

En Julio de 1991 el Sr. Teruhide Kikuchi decidió que C. Itoh debería dar un fuerte apoyo al mercado de los videojuegos Nintendo en nuestro país, así que empezó a desarrollar un plan en el que estuvieran incluidos muchos factores importantes y que afortunadamente se fueron dando poco a poco como un apoyo más directo y fuerte a las franquicias, luchar contra los juegos piratas, traer los títulos más relevantes a México antes que a E.U., traer juegos exclusivos para el mercado latino, hacer presentaciones masivas y por supuesto un buen medio de información para los lectores, fue ahí donde al saber lo que estábamos haciendo con el boletín, decidió jugársela y llamarnos para que nos encargaramos de este proyecto.

La base ya estaba: se tenía el apoyo de C.Itoh, un buen equipo de diseño y un par de locos, sin embargo todavía faltaba alguien que analizara los juegos, fue entonces que Gus llamó a otro par de locos que conoció cuando hacía el boletín y que sólo se dedicaban a molestarlo y criticarlo, ellos se llaman Adrián Carbajal y Jesús Medina; Esto sería como su prueba de fuego, a ver si era igual de fácil escribir que estar dando lata.

¿Quieren enterarse de algo bastante chistoso? cuando aún no sabían cuál sería el nombre de esta revista se propusieron varios que ahora suenan bastante raros, ¿o qué piensas de "Mariolandia", "El mundo de Nintendo", "Universo Nintendo" o "Club de Nintendo"?

Ya con un pequeño y conformado equipo empezamos a trabajar en la primera revista, aunque fuera del boletín nosotros no teníamos mucha experiencia en revistas pero como dijimos sí muchas ganas. Un detalle curioso fue que los originales de la primera revista estuvieron en espera por 5 meses pues había algunos detalles que arreglar con la distribuidora pero al final salimos; sin embargo, por lo mismo del tiempo que estuvimos en espera, se tuvo que cambiar mucho material pues hubiera sido demasiado arcaico.

A decir verdad esperábamos tener un buen recibimiento por parte de los lectores, pero no tan rápido. El primer número se vendió muy bien e inmediatamente comenzamos a recibir correspondencia felicitándonos, regañándonos y dándonos sugerencias que han sido las más importantes, pues gracias a tus cartas hemos ido haciendo una revista más de acuerdo al gusto de los lectores y que es y seguirá siendo de nuestras principales metas. En el primer número empezamos con análisis de juegos para NES como Mega Man 3, The Last Ninja y The Simpsons, tuvimos cursos Nintensivos de Super Mario Bros. 3 y T.M.N.T. the Arcade Game además de hablarte por primera vez del entonces nuevo equipo de Nintendo:

"El Super Nintendo" en nuestro primer reporte especial del CES.

Conforme ha pasado el tiempo la revista ha ido creciendo, mucha gente ha entrado a trabajar y ha salido (como Enrique Salmones, Patricia Thomas, Adrián Negrete), otros se han quedado (Víctor Arjona, Fabrice Velázquez, Nathalie De Marce) pero lo más extraño es que el equipo que realizó el primer número aún sigue intacto... y lo peor es que aún tiene cuerda para rato. Si tú tienes la colección completa de la revista te recomendamos echarle un ojo, compara el primer número con éste que tienes en tus manos para que veas qué diferencia, con el tiempo hemos creado un estilo que va de acuerdo con los gustos de los jugadores mexicanos y sobre todo tenemos información de primer nivel. La misión no ha sido fácil pero con tu apoyo lo hemos logrado y lo seguiremos logrando.

Cuando quisimos tratar de identificarnos con nuestros lectores les decíamos "Amiguitos". Recibimos muchas cartas con críticas por ello y fue que decidimos hablarle a nuestros lectores como normalmente lo hacemos con nuestros cuates.

A continuación veremos todos nuestros números y te diremos lo que creemos es algo importante de cada número así como los detalles importantes o curiosos de ellos.

C • L • U • B

Nintendo®





Año 1 # 1

Nuestro primer número, aunque mucha de la información que estaba en él no era tan nueva como hubiésemos querido (ya dijimos porque) trae datos buenos como el reporte del CES y todas las novedades para el SNES, NES y GB. ¡El Sumario era de dos páginas! Además de que la hicimos en 8-Bit pues no usábamos más de 8 colores por página.

Año 1 # 2

Antes teníamos una especie de "Flip-Book" en las páginas pares de la revista; en este número teníamos las primeras imágenes del Mario World en esta sección. En el Dr. Mario se habló ampliamente del SNES. También nos volamos la barda: Nuestras primeras páginas con más de 15 fotos cada una (las 18 y 19, ¡Qué atrevidos!)

Año 1 # 3

De 36 a 44 págs. en sólo tres números, ¡Vaya progreso!. El Sumario ya era de una página además de que empezamos con la sección de Información Supernesesaria. Aquí informamos de la gran cantidad de juegos que venían para el SNES, GB y NES.





Año 1 # 4

Esta portada era supuestamente muy loca, tanto que la gente de la editorial no quería publicarla; crecimos otras cuatro páginas, empezamos con los récords. También rompimos con lo establecido al publicar la primera página del reporte del CES al final y viceversa (bueno, la verdad es que nos equivocamos), se anuncian grandes juegos para el SNES como Street Fighter II, TMNT IV y Contra III. También decidimos que el rojo no era un buen color para los Cursos Nintensivos.

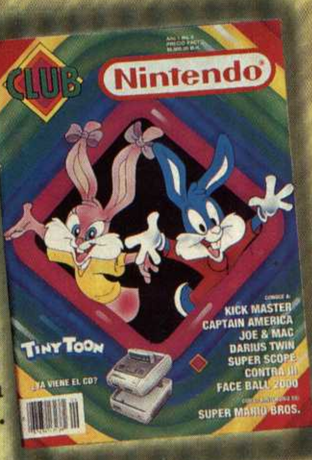


Año 1 # 5

La ilustración de la portada muy bien, lo demás... ahí está. Nuestro primer curso Nintensivo de 8 págs. y nuestro primer póster, empezamos con la sección de Llégale a... Seguíamos sufriendo con los mapas de los juegos (los teníamos que dibujar). La calidad de las fotos seguía dejando mucho que desear. Este número tiene 3 reportes especiales.

Año 1 # 6

Aquí ya andábamos con la onda de esconder el rombo en la portada que antes estaba a la vista, lo malo es que éste estaba bastante obvio, seguimos con las broncas de los mapas. A pesar de estar el SNES en pleno apogeo decidimos publicar un Nintensivo del Super Mario Bros. Se empiezan a dar noticias de un CD-ROM para el SNES (Ya sabemos que pasó después).



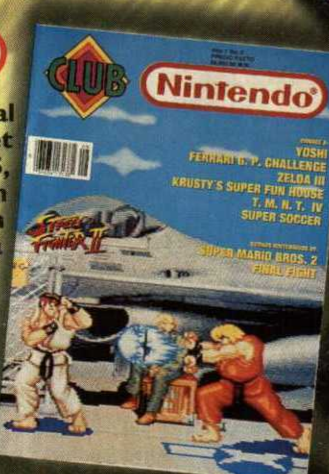
Año 1 # 7



En este número tuvimos problemas con las fotos, de ahí se tomó la decisión de obtener un mejor equipo que se estrenó dos números después, se crea el salón de la fama en los récords y se anuncia la salida del próximo especial de S.O.S. También encontramos la palabra más rara escrita en esta revista: NESFANS

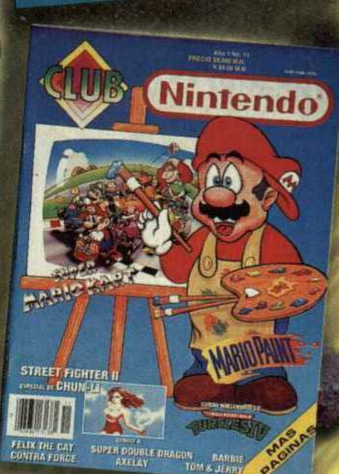
Año 1 # 8

Este fue un mes especial pues salió el juego "Street Fighter II" para el SNES, fue la primera ocasión en la que el análisis de un juego ocupó más de una página. Primer Curso Nintensivo de 3 págs., reaparecen los pósters, primera vez que Club Nintendo visitó a un licenciatario. (Acclaim en Nueva York)



Año 1 # 9

Aquí ya había algunos artículos en los que se podía apreciar la mejoría en la calidad de fotos, comenzamos con un intenso análisis del juego Street Fighter II que sólo se publicó en 7 números. Nos comenzamos a explayar en los reportes de los CES y tuvimos los mapas más feos. A pesar de que ya ha pasado mucho tiempo aún no podemos entender el anuncio de los chicharrones, pero seguimos agradeciendo el apoyo de los anunciantes.



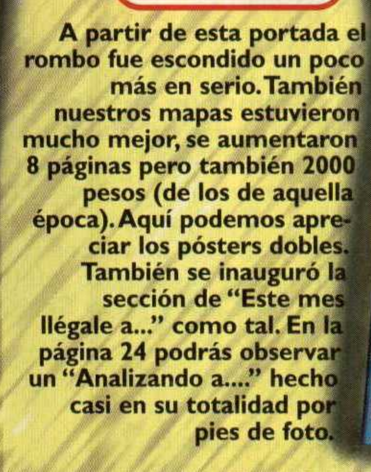
Año 1 # 10



Esta fue otra portada muy "loca", el mapa de Contra III fue hecho en blanco y negro a propósito (no fue error). La entrevista con Shigeru Miyamoto en este número fue sin lugar a dudas de lo mejor que se ha publicado (por cierto, la foto grande de este artículo se la fusilaron en el periódico La Jornada y Electronic Gaming Monthly nos tomó un dibujo. Aquí empezó la sección del control de los lectores.

Año 1 # 11

A partir de esta portada el rombo fue escondido un poco más en serio. También nuestros mapas estuvieron mucho mejor, se aumentaron 8 páginas pero también 2000 pesos (de los de aquella época). Aquí podemos apreciar los pósters dobles. También se inauguró la sección de "Este mes llégale a..." como tal. En la página 24 podrás observar un "Analizando a...." hecho casi en su totalidad por pies de foto.





Año 1 # 12

Según nosotros esta fue la mejor portada de ese primer año, a partir de este número ya podías suscribirte a Club Nintendo y se publicó la verdadera historia de Megaman. Por difícil que parezca se publicó un Curso Nintensivo de Mario Paint. En esta revista también se anunció el nacimiento del Chip SFX. Por primera vez le fue robado espacio al reset.

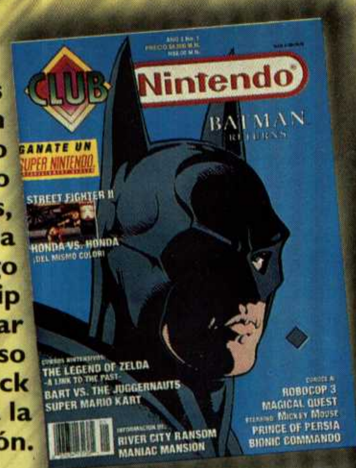


Año 1 # 13

Nuestro primer aniversario y la única revista de Club Nintendo Año X No. 13 que verás. En este número tuvimos nuestro primer sorteo de aniversario y las preguntas estuvieron algo difíciles. Nuestra revista dejó de costar $8000 pesos, ahora sólo costaría N$8 nuevos pesos. Ninguno de los juegos que se publicaron en "noticias de Japón" en la sección de "La bola de cristal" salieron en América.

Año 2 # 1

No hay muchas cosas nuevas en este número, sólo que el Dr. Mario creció a 3 páginas, que aquí se habla del primer juego que utiliza el Chip SFX (o sea Star Fox), y algo curioso es que el juego Rock Board no salió a la venta ni en Japón.



Año 2 # 2



Este número se distinguió por la información que se mostró en Reset, la cual era "una primicia" en aquellos días.
Ahí apareció por primera vez la foto de Tim Stamper y su equipo.

Año 2 # 3

La portada de este número fue algo especial pues fue la primera en incluir una "5a. tinta", es decir, un color adicional a los 4 que se necesitan para hacer la selección de color, en este caso fue el dorado. De acuerdo a la portada, en este número se habla bastante del Chip SFX y sus cualidades, el reporte del CES de este número se hace muy completo (y extenso) y hay grandes personalidades como Shigeru Miyamoto, Alexey Pajitnov y Tim Stamper (¿quién iba a decir lo que él sacaría un año y medio después?), ¡Ah!, casi lo olvidábamos: Siguió favoreciéndonos con su presencia Ecologito, pero ahora en la contraportada.





Año 2 # 4

En este número volvimos a crecer, ahora de 56 págs. nos fuimos a 64. Publicamos un póster de 4 páginas. En este número como que se nota un poco más de madurez por nuestra parte (a no ser por el fondo del análisis de Star Fox). Aparece por primera vez la sección de "Información Clasificada". Desaparece la sección de "Los grandes de Game Boy", se crea una sección única de "Los grandes" de 2 páginas y se pone un alto a los rumores de que "jugar Nintendo causaba epilepsia". Ecologito vuelve con dos refuerzos: Archie Cash y Jerry Spring.

Año 2 # 5



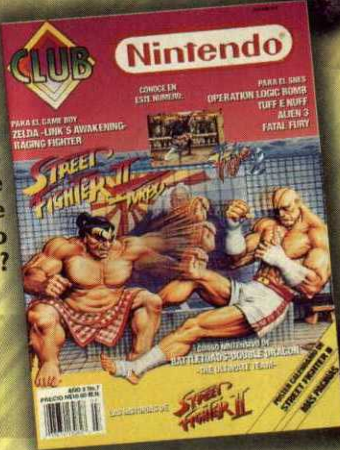
En este número se cambió el formato de las secciones Info Nesesaria y Supernesesaria (se hicieron un poco más completos y se suprimieron los pies de foto). Un videojugador manda un decálogo que aunque tiene razón lo expresa algo cursi. También se descubre que Axy y Shigeru Miyamoto se prestan el traje y la corbata.

Año 2 # 6

Esta fue una portada que estuvo muy de acuerdo al contenido de las revista porque se analizaron 3 juegos diferentes (para NES, GB y SNES) en donde los personajes principales eran los Battletoads. Fuera de eso esta revista es muy "plana", por así decirlo, pero en su entonces tenía muy buena información.



Año 2 # 7



Este si que fue un crecimiento en serio: ¡De 64 a 72 páginas! pero también aumenta el precio a N$10.00. Se publica en lugar del póster, un calendario de Street Fighter y por primera vez el arte en sobres (detrás del poster). Otra página para la historia: La página 50 es la primera que se publica sólo con fotos y nada de texto dentro de un análisis. En la Bola de Cristal se anuncian los primeros títulos exclusivos para el mercado latino (De ellos el único que llegó fue el de Chavez). ¿A dónde fue Ecologito?

Año 2 # 8



Esta es una de nuestras portadas favoritas (lo malo es que los brazos de la princesa le quedaron como de Popeye al ilustrador). Esta revista tuvo otro super reporte del CES; en este evento, se hicieron bastantes anuncios que tardaron algo de tiempo en concretarse como la película de Street Fighter y los juegos Stunt Race FX, NFL Quarterback Club y Beauty and the Beast. Otra cosa curiosa es que 31 de los juegos que se mostraron en este evento se cancelaron.

Año 2 # 9

En este número se anunció que definitivamente no iba a salir el tan mencionado CD-ROM pero se comentó que posiblemente saldría otro sistema. Aparece la sección de Información Variada, también se comenta la primera Magna presentación de Nintendo y se tienen los pósters más raros. Un lector hace un dibujo 90% exacto de Axy y Spot (sólo fue 90% exacto porque los dibujó con ropa)



Año 2 # 10



Esta revista es muy especial para nostros porque es la única que hemos entregado a tiempo a producción (¡qué cínicos!). Tenemos un interesante artículo de cómo se programa un videojuego (Jurassic Park) y se entrevista al programador del juego de Chavez. Por primera vez se habla de Arcades y lo más importante de todo: Se anuncia el nuevo sistema de Nintendo, el "Proyect Reality".

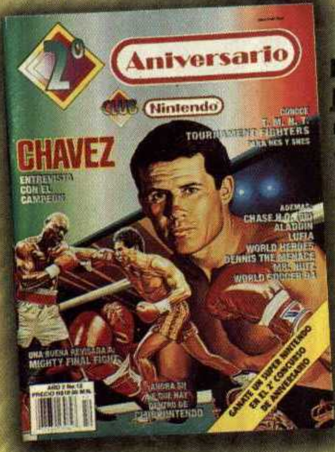


Año 2 # 11

Esta es una muy buena portada, eso si el Shampoo que venía de regalo nos la estropeó. Después de algún tiempo se da un cambio un poco más drástico al Sumario. Nintendo asume los riesgos de ir en contra de la violencia (aunque después ya sabemos qué pasó).



Año 2 # 12



Nuestro segundo aniversario. Entrevistamos a JC Chávez para ver qué opinaba de su juego (y un mes después pierde lo invicto), también tuvimos nuestro primer super análisis con el juego de TMNT Tournament Fighters de 17 páginas solamente. Se analiza por primera vez un juego RPG (Lufia & the Fortress of Doom) y se publica un segundo Dicciomario, esto se hace porque cada vez usamos un lenguaje un poquito más técnico y queremos que los nuevos lectores nos entiendan.

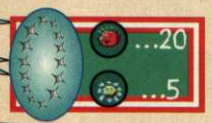
Por cuestiones de espacio continuamos con este "Especial" en el número de Febrero.

TIPS de



HIGH SCORE - - - 100
STARS - - - - 30/30 → 30 Pts
COINS - - - - 20/20 → 20 Pts
FLOWERS - - - - 5/5 → 50 Pts
TOTAL POINTS - - - - 100 Pts

En cada escena para lograr los 100 puntos tienes que tomar **5 flores** que cuentan por 10 puntos cada una, **20 monedas rojas** que cuentan por 1 punto cada una y **tu máximo de tiempo** que son 30 para completar los 100 puntos, por lo tanto en cada escena te damos algunos tips, por ejemplo:



Esto te indica el número de monedas rojas y flores que debes tener al llegar al aro que marca tu avance, (si hay más de una cifra, eso indica el número que debes tener en el siguiente aro, porque hay escenas que tienen más de uno).



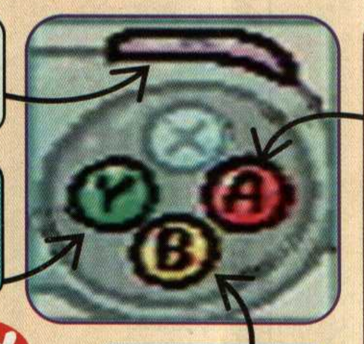
Te indica cuántos enemigos voladores hay de este tipo cargando una moneda roja.

Te indica cuántos enemigos voladores hay con una vida extra.



Te indica cuántos enemigos voladores hay con estrellas de tiempo.

Ahora continuamos con este creativo juego. La finalidad de este artículo es que pases todas las escenas con 100 puntos para que obtengas las escenas "EXTRAS". Una vez más repasemos los movimientos de Yoshi.



Fijas la mira para facilitar tu tiro.

Saca la lengua al frente para tragar enemigos.

Disparas los huevos que previamente tomas. Esto funciona de dos formas dependiendo el tipo de control que selecciones:

UNA es presionar **A** para sacar la mira y presionar nuevamente para disparar

OTRA es mantener presionado **A** para que aparezca la mira y soltar el botón para disparar

Si mantienes presionado ↑ la mira se mantendrá arriba de ti.

Salta y si mantienes presionado vuela por un instante (esto lo puedes repetir varias veces)

↑+Y Saca la lengua hacia arriba para tragar enemigos.

← → Se mueve hacia los lados y si dejas presionado el control corre.

↑ Mira hacia arriba y mueve el scroll un poco hacia arriba.

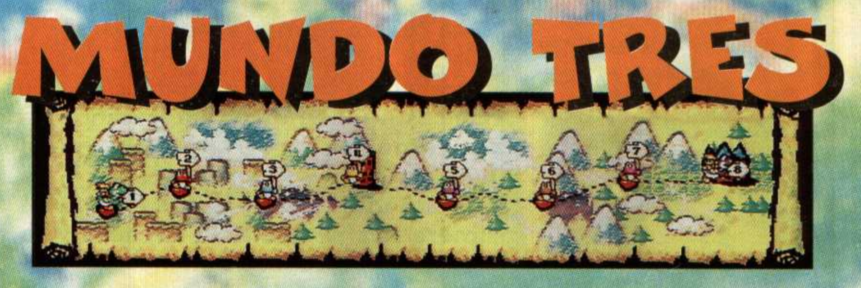
↓ Se agacha y si tienes un enemigo en la boca lo hace huevo. / Si estás en el aire caes con gran fuerza. / Y si estás apunto de disparar suspende el tiro.

Select Si lo usas en la pantalla de "PAUSE" mientras estás en una escena que ya habías pasado previamente te saca de la escena.

Start Activa y desactiva la pantalla de "PAUSE" donde puedes ver tu puntaje y accesar los Items que adquieres en los bonus.

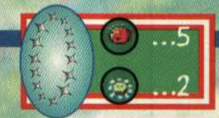
En el número anterior nos quedamos en el mundo 3-1 continuamos con el mundo siguiene

MUNDO TRES



3-2



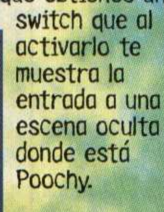


=2

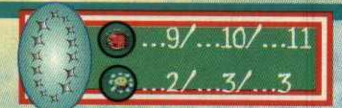
Colócate donde se ve la explosión para que aparezca una nube de la que obtienes un switch que al activarlo te muestra la entrada a una escena oculta donde está Poochy.

Al llegar a esta parte salta desde las plataformas que giran a donde indica la foto para entrar a una escena oculta donde hay monedas rojas y la puerta con cerradura.











3-3



Mantente lejos de los enemigos que salen del agua y dispárales para quitarlos de tu camino.





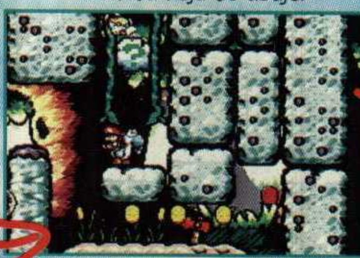




Al subirte en este enemigo lo aplastas y provocas que dispare, lo puedes usar como arma para eliminar otros enemigos.



De la nube de arriba obtienes una puerta para un cuarto oculto y no se te olvide la moneda roja de abajo.



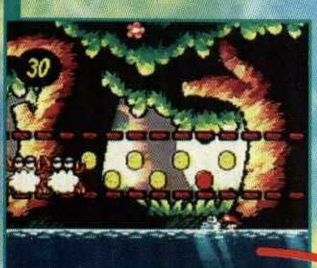
Ya en este cuarto cómete a los 3 enemigos para que aparezca una flor.



En esta zona, ésta es la única moneda roja. No olvides tomar las burbujas con el submarino dentro para que te alcance el tiempo.

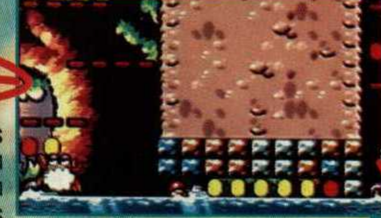


Espera a que se alejen los cangrejos para tomar la moneda roja que muestra la foto.

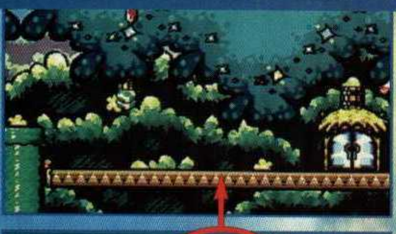


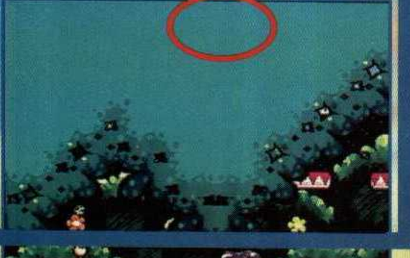
Después de pasar la parte del submarino, no pases por el aro que marca tu avance para tomar dos vidas como se ve en la foto.





Después baja a esta parte para tomar las monedas rojas que se ven en la foto.







No vayas a subir sin tomar esta moneda roja, por cierto, la nube que está más abajo contiene una flor.

Dos monedas rojas más y la siguiente nube contiene una flor.



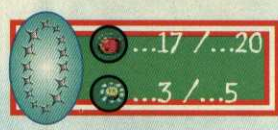


Aquí está la última moneda roja. Al enemigo que brilla le puedes disparar para obtener vidas y si te tragas un mono y se lo lanzas, es más rápido obtenerlas.

3-4

Dispárale a los picos para descubrir una nube de la que obtienes la puerta hacia un nivel oculto, donde hay monedas rojas necesarias para acumular los 100 puntos.







Coloca al enemigo donde indica la primera foto, en cuanto se levante, rebota sobre él manteniendo el botón B presionado para alcanzar el techo y llegar al lugar que se ve en la segunda foto, donde encontrarás una nube de la que obtienes vida extra.





Al llegar aquí, acumula 6 huevos y avanza a la derecha y entra en la puerta. Ahora elimina a los cangrejos para que aparezca una flor. Si fallas un tiro tendrás que repetir la jugada.

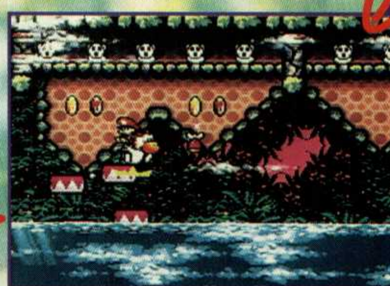






Aquí puedes avanzar en la cubeta y no olvides las monedas rojas que muestra la foto.

Es necesario que avances llevándote las plataformas, porque sólo así alcanzas monedas rojas y algunos lugares, no olvides que al caer con fuerza aturdes a los enemigos de arriba.



Dispárale a los picos como se ve en la foto para descubrir una nube de la que obtienes vida extra.

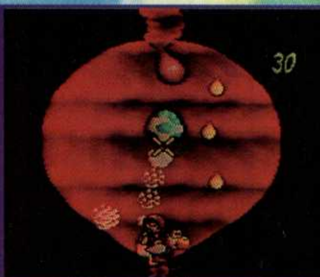




Antes de dispararle a la nube que crea el puente, necesitas dispararle a la flor, si no lo logras, puedes regresarte a la escena anterior e intentarlo de nuevo.

Para eliminar a este jefe no hay problema, mantente al centro y cuando caiga un enemigo trágatelo antes de que te toque, hazlo de nuevo, repite la jugada para acumular 2 huevos gigantes, ahora con calma dispárale hacia arriba y espera a que caiga, repite esto hasta eliminarlo y no te muevas hacia los lados.



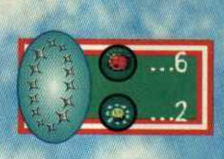








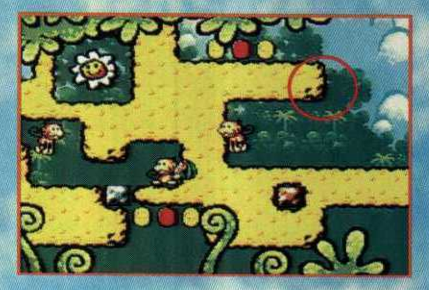
Dispara al lugar donde se ve la nube para que aparezca, de ella obtienes estrellas de tiempo.







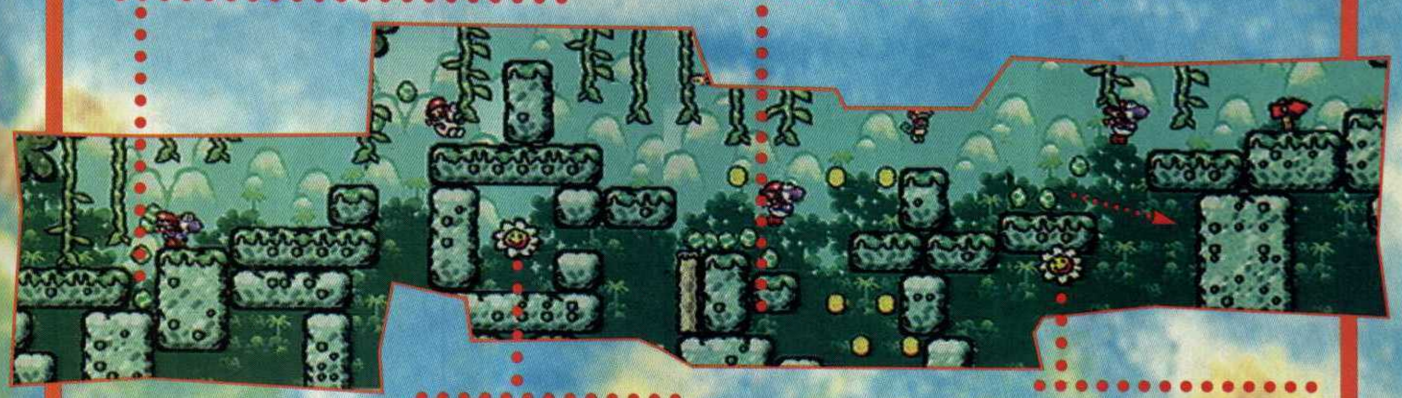
En esta foto te mostramos la ubicación de una nube oculta entre la tierra de la que obtienes estrellas.



Primero elimina a los enemigos que te lanzan bombas y después tomas la monedas rojas.

Déjate caer en este hueco para que aparezca la nube y después dispárale para obtener estrellas de tiempo.

Dispárale al hueco para que aparezca la nube, de ella obtienes una vida extra.



Dispárale a esta flor para sumarte 5 puntos más.

Esta flor tómala rebotando un huevo como te indicamos en el mapa.

Saliendo a esta zona, bájate para que entres a una escena donde hay varias vidas.



Dispárale donde indica la flecha para obtener un switch que al activarlo puedes subir a la plataforma movible que te dará un recorrido que tienes que aprovechar para hacer vidas.

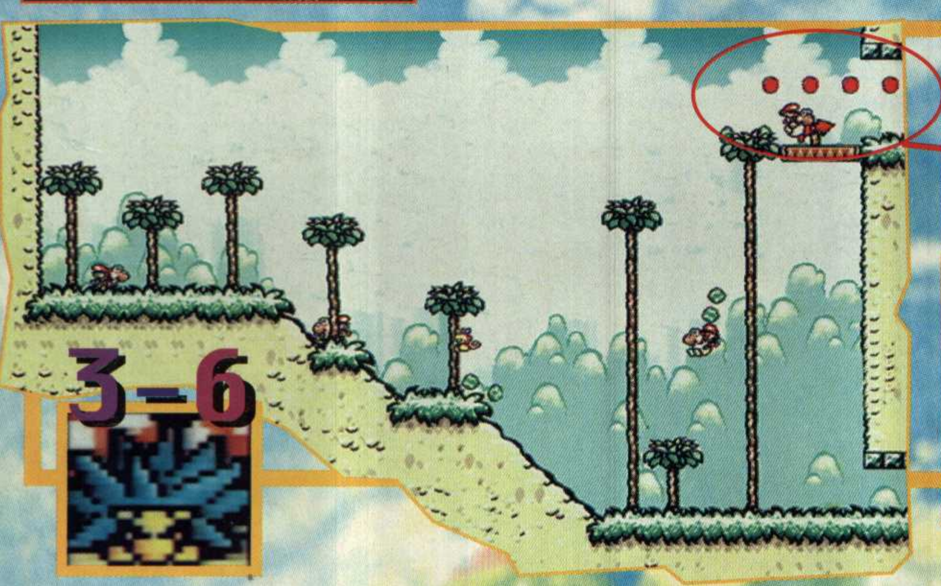


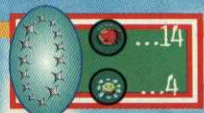




Con los disparos que te da la sandía es más fácil eliminar estas plantas para después tomar las monedas rojas..

Por último toma esta flor disparándole.





Avanza por la parte superior para tomar las monedas rojas y así entrar a la parte donde está una flor y la llave.





Colócate donde está Yoshi para que aparezca una nube de la que obtienes un switch que al activarlo te muestra el camino a una escena oculta, donde hay monedas rojas que son necesarias para que logres los 100 puntos.

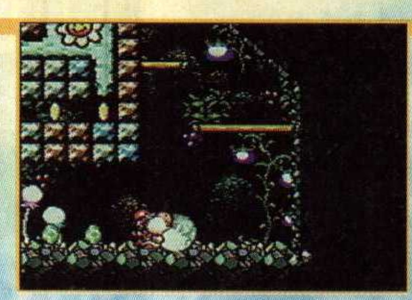


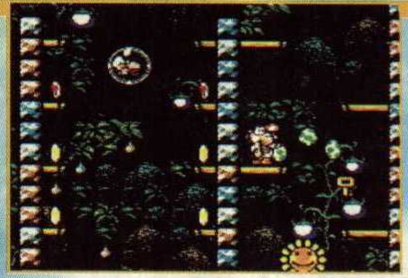


Dispárale a la nube que estaba donde se ve Yoshi en la foto para que aparezca la flor gigante y logres llegar a la escena oculta donde hay monedas rojas y una flor.



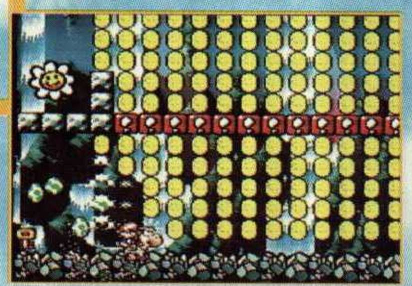
Avanza empujando la roca hasta aquí para que con su ayuda alcances la parte de arriba. Pero antes de esto tienes que tomar las monedas rojas que están en la parte superior izquierda.





Al subir hasta aquí toma primero las monedas rojas y después transfórmate.

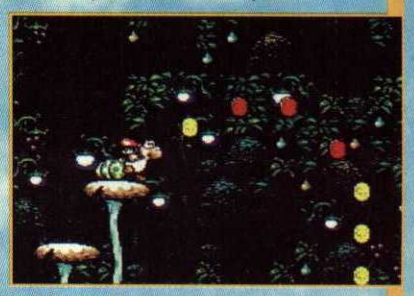
Si avanzas todo a la derecha encontrarás un tubo que te lleva justo a esta parte, donde tienes que activar los switches para llegar a la flor de arriba.



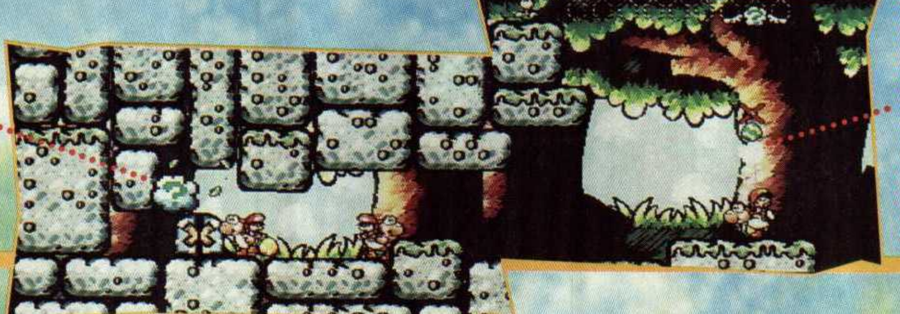


Ahora regrésate y avanza por arriba donde hay más monedas rojas.

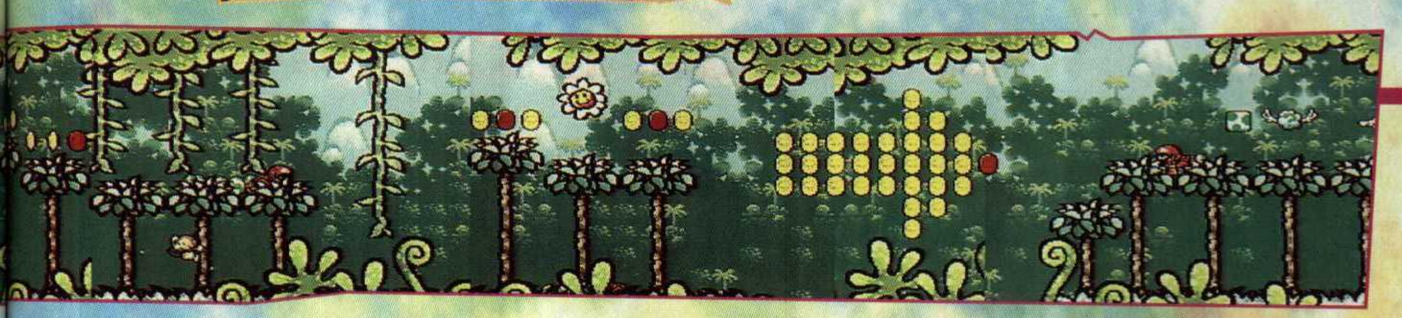
Al llegar a este punto, salta y déjate caer siguiendo la línea de monedas, así llegas a la puerta con chapa.

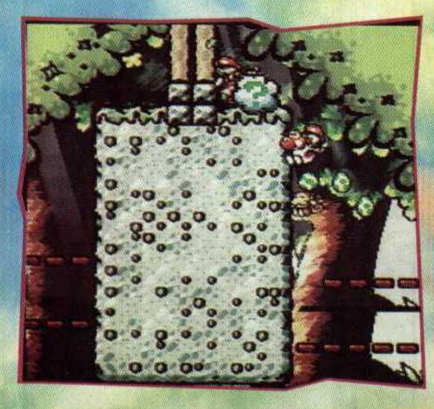


Dispárale a esta nube para que aparezca una escalera.

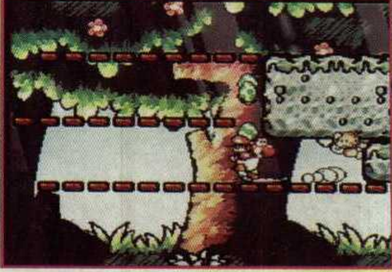


Ahora regrésate y salta donde se ve la nube para que aparezca; de ella obtienes un switch que al activarlo aparecen monedas donde sólo había siluetas.





Rebota en el enemigo, dejando presionado el botón B para alcanzar la parte supeior donde hay una vida extra.



Al apachurrar a este enemigo, provocas que saque burbujas las cuales te puedes comer para después dispararlas.





En esta zona tienes que mantenerte fuera del agua lo más posible o serás tragado por el pez que aparece constantemente.

Ahora regresa y con calma dispárale a esta nube para obtener vida extra.



…15

…3

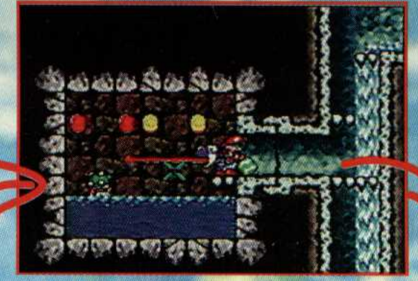




Primero espera a que este personaje te lance enemigos para acumular tus seis huevos, despues rebota tu disparo de tal forma que toques al personaje para reprimirlo y obtener estrellas.

Poco despues arriba a la derecha hay una moneda roja, no se te vaya a olvidar.





Ahora si bajas encontraras un par de monedas rojas y un enemigo con el cual puedes acumular huevos si te comes sus disparos.

En toda esta parte puedes rebotar tus disparos para alcanzar las monedas en lugar de bajar por ellas.





Esta escena es una de las mas dificiles pero con un poco de practica sera mas facil, por cierto en esta escena hay 21 monedas rojas por lo tanto tienes el chance no tomar la que mas trabajo te cueste tomar.



Al principio por avanzar rapido no se te olvide el enemigo de la moneda roja

Sume esta columna para obtener una moneda roja.

Salta en este lugar para llegar a este cuarto oculto donde acumulas tiempo.







Despues de pasar la media meta regresate por la parte de abajo para llegar aqui donde puedes obtener mas estrellas de tiempo al rebotar el huevo para despues darle a la flor y si necesitas mas huevos comete a los enemigos que lanza el personaje gigante de la izquierda.

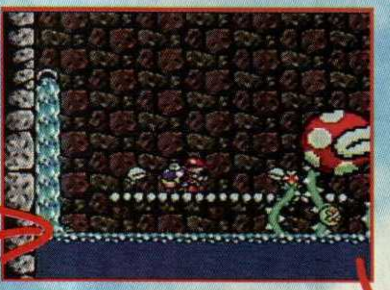
Por cierto mas adelante hay tres monedas rojas.



Despues de pasar la media meta en la parte superior encuentras una flor para que logres acumular los 100 puntos.

En esta parte rebota tu disparo en la pared de la izquierda para que despues elimine a la flor.

Cada vez que puedas intenta rebotar tu disparo en la pared de tal forma que despues de rebotar en la pared se deslice por el agua hasta darle en la cruz a la planta. Con tres sera suficiente.



Pero si el jefe se coloca en la posicion que indica la foto preparate por que se va lanzar hacia ti y tienes que saltar para esquivarlo, pero hay dos psibilidades una que simplemente se pase del otro lado y la otra es que te ataque y regrese a su lugar.



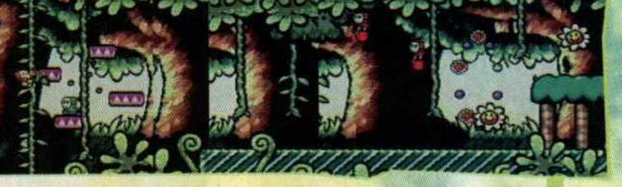
Si te hacen falta disparos espera a que los enemigos que el jefe lanza hacia arriba caigan para que despues comertelos y crear huevos.

Con la lengua tira al enemigo, para despues caer con fuerza sobre la columna y obtener una moneda roja.



Estas monedas tomalas lanzando un huevo.

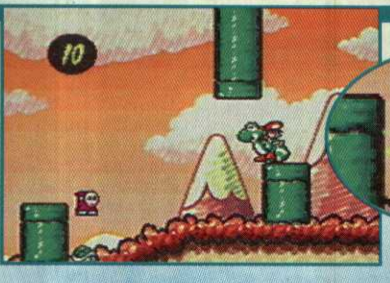




Para tomar la moneda que tiene este enemigo planea bien tus movimientos de preferencia flota por debajo de el y cometelo justo cuando este arriba de ti para que te caiga la moneda .

4-1

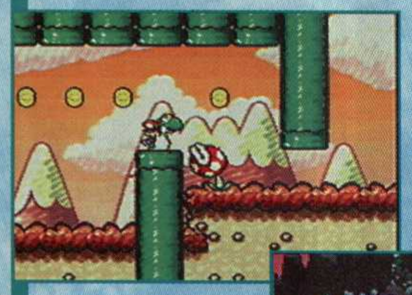








Aquí puedes hacer las vidas que quieras, tomando un Koopa y lanzándolo entre los dos tubos como indica la foto, para que así cuando salgan los enemigos del tubo, el caparazón los elimine. Por cierto, si traes 6 huevos no saldrán enemigos del tubo, por eso necesitas tener cinco o menos.



Entra en este tubo para llegar a otra sección donde hay monedas rojas.

Pasa por donde está la nube para que aparezca y después dispárale para obtener estrellas de tiempo.



Hay enemigos escondidos detrás de los cristales, por lo tanto conforme vayas avanzando utiliza la lengua antes de pasar por detrás de un cristal.

Al llegar aquí, dispara donde indica la foto para que aparezca una nube de la que obtienes vida extra.

Poco antes de llegar al final de la escena, déjate caer en el lugar que indica el mapa, después destruye la plataforma cayendo con fuerza, para poder pasar por donde está la nube y así aparezca, dispárale y obtendrás una vida extra.



4-3

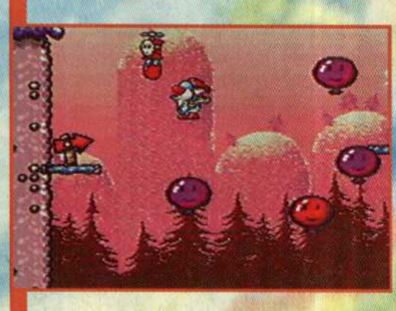


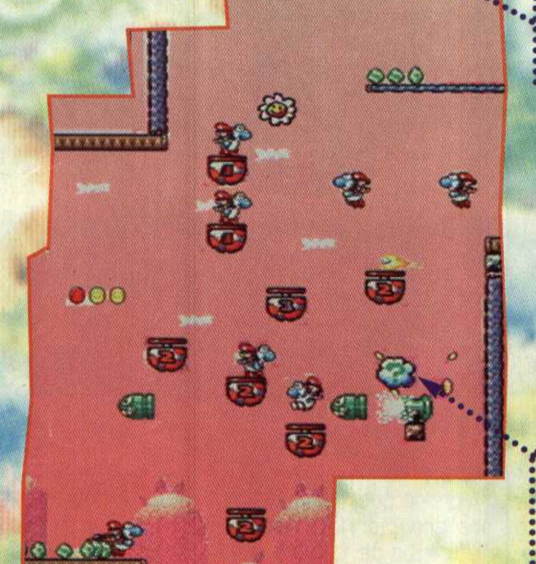






Al principio de esta escena hay que subir con ayuda de unos globos, justo arriba de donde comienzas aparece un enemigo con una moneda roja, trata de comértelo cuando esté sobre ti para que te caiga la moneda.



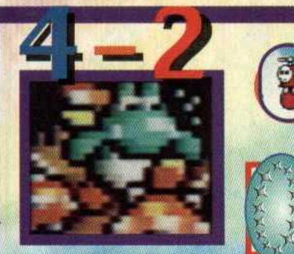


Al llegar a esta parte aparece un enemigo con una moneda roja, indispensable para tus 100 puntos.

Recuerda que el número sobre las plataformas indican las veces que puedes caer sobre éstas y mientras no saltes puedes mantenerte en ellas el tiempo que quieras.

Dispara un huevo justo donde se ve la nube para que aparezca y de ella obtengas una vida extra.

4-2







Al comenzar el nivel, entra por el tubo que está pegado a la pared izquierda para pasar por este punto, ahora lanza un huevo a la flecha (justo cuando esté señalando la diagonal arriba derecha) para que cuando el huevo la toque, ella lo lance hacia la derecha y logres una vida extra.





Rebota en la flecha verticalmente para golpear un POW que no se ve, así todos los enemigos en pantalla se convierten en estrellas de tiempo.



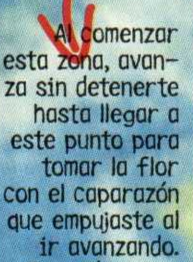
En este lugar encuentras una flor disparándole a la nube.





Lanza un huevo contra el Koopa de arriba para que rebote y tomes la flor. Puedes regresarte y entrar a la escena oculta activando el switch para regresar aquí y repetir la jugada pero hacia el otro lado y obtener una vida de la nube que está a la izquierda.

En esta parte déjate caer manteniendo el control hacia la derecha y justo al librar la parte superior, deja presionado el botón B para flotar un poco y alcances a llegar a la orilla donde está la flor.



Al comenzar esta zona, avanza sin detenerte hasta llegar a este punto para tomar la flor con el caparazón que empujaste al ir avanzando. Después entra en el tubo que está a la izquierda y ahí encontrarás la llave y una moneda roja.



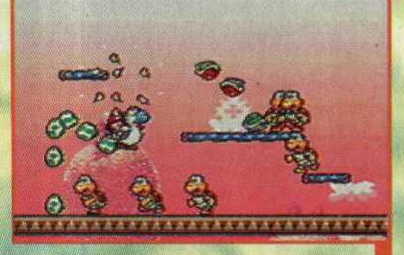


Dispárale a la flecha de arriba justo cuando la otra que está girando señale la diagonal arriba izquierda para que tomes la flor con el huevo. De forma similar toma la moneda que está a la izquierda ya que es roja y la necesitas para lograr los 100 puntos.

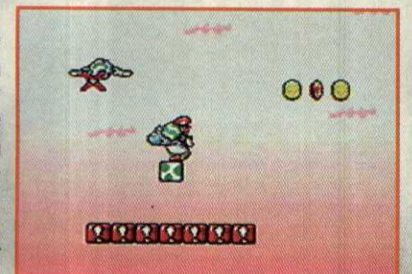


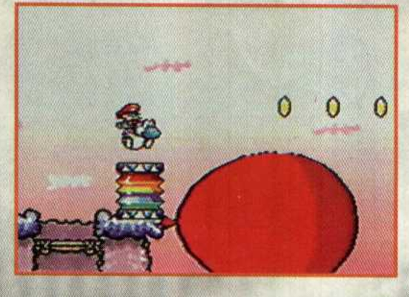
Poco más adelante tienes que avanzar por la parte superior como se ve en la foto para esquivar a la planta y sus disparos y alcanzar al enemigo de la moneda roja.

Y para variar cómete el caparazón que está solo y lánzalo cotra los Koopas para hacer la típica vida. Si después de hacerla alcanzas el caparazón te lo puedes llevar para hacer alguna vida extra con los enemigos que están más adelante.



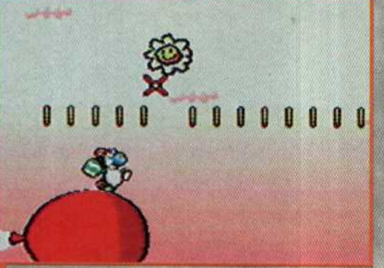
Después te encuentras con un switch, actívalo y rápidamente sube por los bloques en la nube que se ve en la foto, ahí encontrarás una flor.



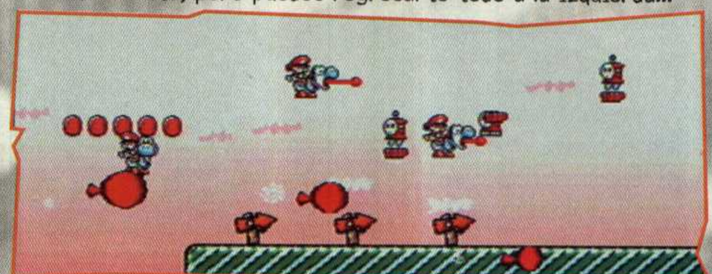


Para inflar más rápido el globo puedes caer con fuerza.

Prepárate para dispararle a la flor en cuanto aparezca y mantente más o menos al centro del globo para no caerte.



Si logras llegar sobre el globo hasta el final, podrás tomar las últimas cinco monedas rojas y tres vidas extra. Adelante está la meta, pero puedes regresarte todo a la izquierda...



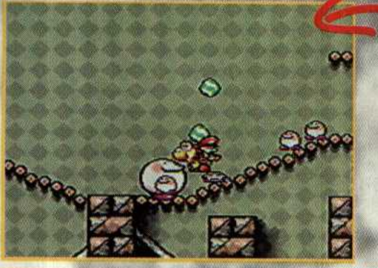
...así llegas a esta parte donde si le disparas tres veces a uno de los enemigos que se ven en la foto obtienes un switch para que las siluetas que se ven se conviertan en monedas.



Más adelante hay tres globos que tienes que comerte rápido para obtener una vida, de lo contrario explotan.

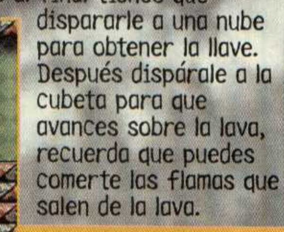


Este jefe no tiene mayor problema, sólo tienes que caerle con fuerza para que se divida en dos y así sucesivamente hasta que sean pequeños enemigos que puedas eliminar.



Al comenzar en esta sección, toma huevos del bloque que está a la derecha, porque al final tienes que dispararle a una nube para obtener la llave. Después dispárale a la cubeta para que avances sobre la lava, recuerda que puedes comerte las flamas que salen de la lava.





4-5





En esta escena es necesario que vayas avanzando con la Chomp Rock para que puedas lograr los 100 puntos.



Necesitas clavar las cuatro columnas para que puedas bajar la roca como indica la foto y así aparecerá una nube de la que obtienes estrellas de tiempo. No se te olvide tomar las monedas que están abajo a la izquierda antes de bajar con la roca.

Para que puedas seguir avanzando con la roca dispárale a la nube, así aparece un piso con el que evitas que la roca quede atrapada. Poco más adelante necesitas subir sobre la roca para alcanzar el lugar donde está una flor.



4-4





Dispara como indica la foto para obtener estrellas de tiempo de una nube que está oculta entre la tierra.



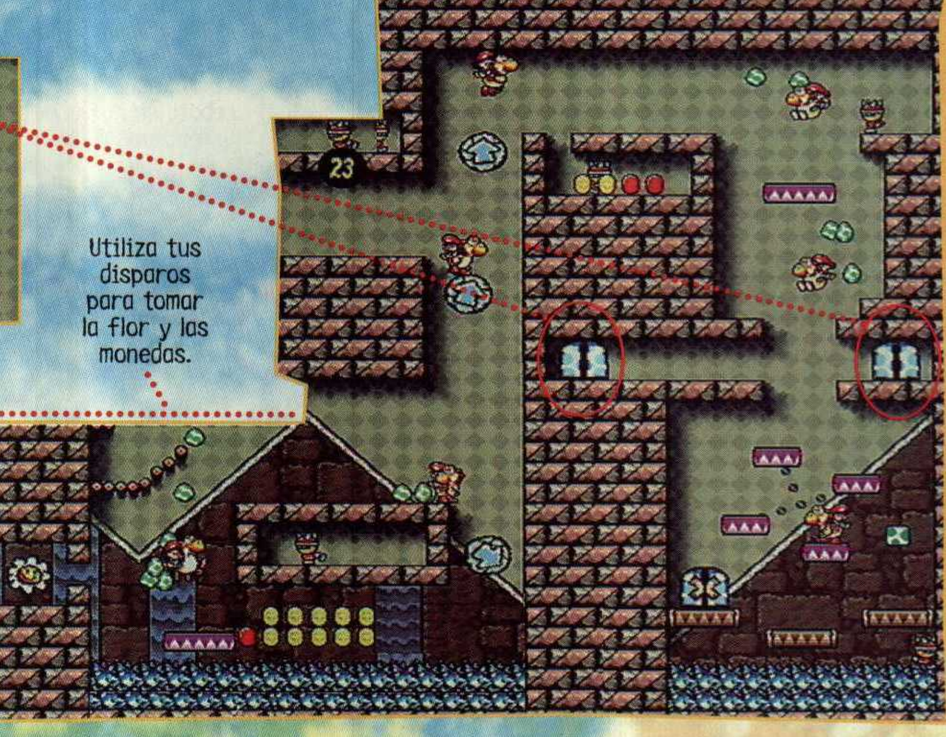
Hay que llegar a este punto, de preferencia con 6 huevos para dispararle al enemigo (como muestra la foto) y después del tercer disparo obtendrás vida extra. Además hay dos nubes ocultas entre la capa de tierra de las que obtienes estrellas de tiempo.

...4 /...8 /...20

...1 /...2 /...5



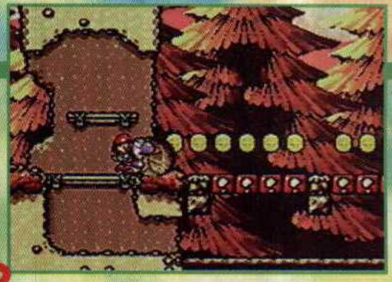
Cualquiera de las puertas te lleva a este cuarto, donde está una nube que tiene la llave y arriba está la salida.



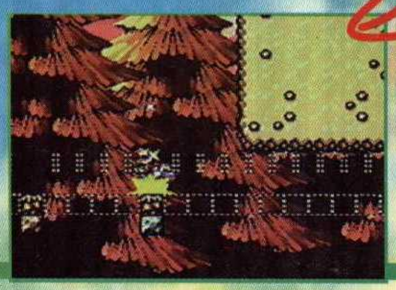
Utiliza tus disparos para tomar la flor y las monedas.

Aquí es necesario que traigas la roca para que puedas subir al lugar donde hay 3 monedas rojas y una flor.



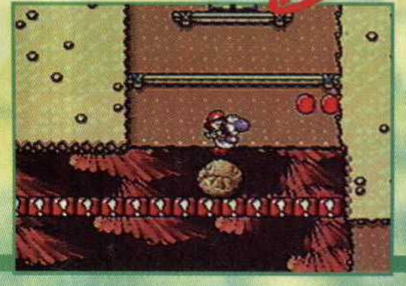


...ahora regrésate, activa el SWITCH y empuja la roca rápido.



Al llegar a esta parte deja la roca en la orilla y clava las columnas de tal forma que queden los bloques al nivel de las siluetas...

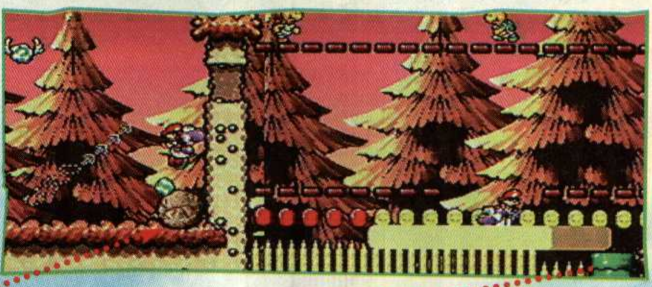
Al llegar aquí (no olvides tomar las dos últimas monedas porque son rojas) súbete en la roca para que alcances a llegar a la puerta de arriba que te lleva a otra escena.





Empuja la roca para que aparezca la nube que se ve en la foto de donde obtienes una flor, continúa avanzando con la roca.

El bloque gelatinoso lo aplastas de un jalón cayendo con fuerza y manteniendo el control presionado hacia abajo.



Antes de llegar a este punto, cómete al enemigo que se hace esfera y tráelo hasta aquí para lanzarlo y dejarlo como muestra la foto, así puedes hacer las vidas que quieras hasta donde tu pacien-cia te lo permita.

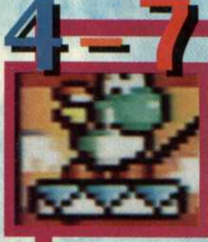


Con ayuda de la roca puedes entrar a esta parte donde están las últimas cinco monedas rojas.



Al entrar a este cuarto dispárale a la tierra que sostiene a la flecha para que caiga; después dis-párale al enemigo, rebota en la flecha y mantente flotan-do (como se ve en la foto) para que el enemigo tome la flor por ti.

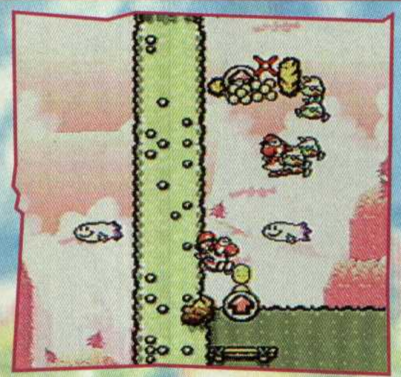
4-7

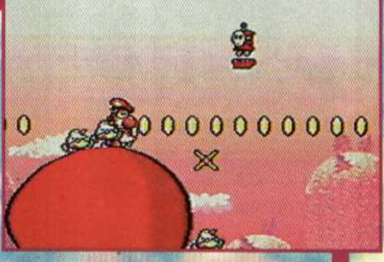






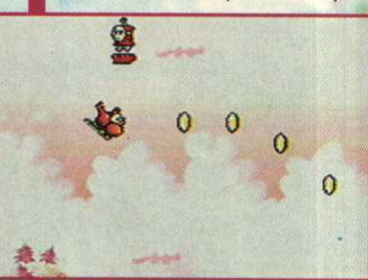
Destruye la tierra que sostiene la flecha para que caiga, después rebota en ella para llegar a la zona de arriba.



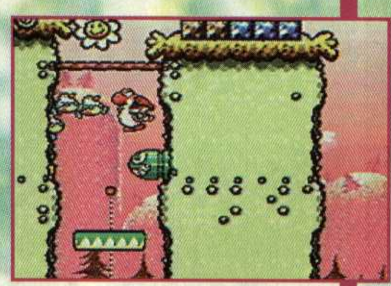


Lo mejor en esta parte, es usar los personajes que lanzas en lugar de huevos y funcionan como boomerang.

Al bajar de la escena del globo, de inmediato mantén presionado el botón B para flotar un poco y poder tomar el helicóptero; después avanza siguiendo las monedas y llegas a una nube de la que obtienes estrellas de tiempo. Ahora regrésate para tomar la flor y unas monedas rojas.



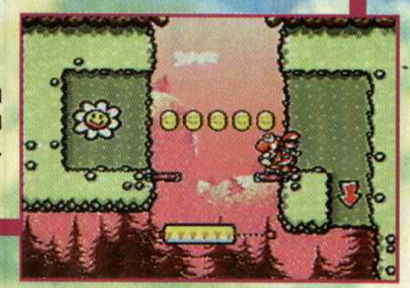
Justo abajo de la puerta por donde sales a esta zona, está la media meta y más abajo está una nube que contiene estrellas de tiempo y una caja donde encuentras la llave; después avanza un poco hasta llegar a este punto donde tienes que rebotar en alguna de las balas manteniendo el botón B presionado para elevarte y alcanzar la flor y la puerta con cerradura.



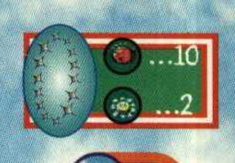


No te confíes en esta parte ya que todas las monedas son rojas, puedes dispararles para tomarlas.

Una capa de tierra oculta la penúltima flor de esta escena.









Al comenzar este nivel regrésate por el agua y salta para clavarte un poco, para pasar del otro lado y llegar a un cuarto donde hay una flor y un caparazón, mismo que puedes usar para obtener estrellas de tiempo.



Utiliza un caparazón para limpiar el camino y caiga la caja, después empújala para que le puedas caer con fuerza y obtengas la llave.

Pasa por donde se ve la nube para que aparezca, después salta y dispárale para obtener una vida extra.





Para evitar que estas flores te lancen enemigos tienes que tener seis huevos; puedes comerte a los enemigos que salen de la flor para acumular huevos.



Clávate (como se ve en la foto) para pasar a una zona donde obtienes 5 monedas rojas.

Las flechas como la que ves en la foto te las puedes tragar para colocarlas en el lugar que las necesites y además dispárales para cambiar el sentido en el que se muevan.

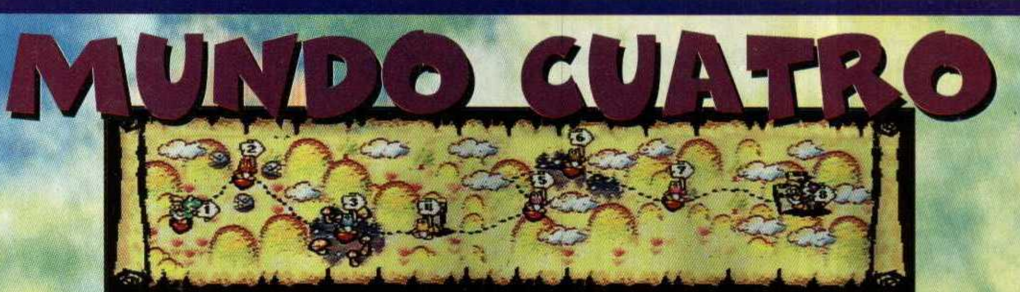


Dispara en donde indica la foto para obtener estrellas de la nube que está oculta entre la tierra.



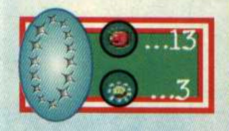

Aquí necesitas dispararle a las nubes para que se forme un puente con el que ya puedes alcanzar una flor y un enemigo que tiene una moneda roja.

MUNDO CUATRO



4-8





Destruye el bloque del suelo con un huevo para entrar a la puerta de abajo además de tomar las monedas rojas.



Primero hay que dispararle a la nube que forma la escalera donde esta Yoshi, para que de ahí dispares hacia arriba (como se ve en la foto) y darle a la nube que al caer forma una escalera por donde puedes salir.



Cómete un Koopa y déjate caer por donde indican las flechas, suelta el caparazón (como se ve en la foto) para darle a una nube que está más adelante y de la cual obtienes vida extra.

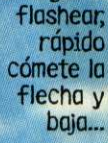


Aquí destruye con un huevo el bloque del techo que se ve con grietas, para después entrar por el hueco que se forma, a un cuarto donde tienes que destruir a los enemigos y así caiga una moneda roja indispensable para que logres los 100 puntos en esta escena.

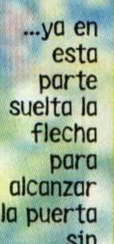




Después con ayuda de la flecha azul, toma las monedas rojas que están sobre los picos, al llegar del otro lado la flecha comenzará a flashear, rápido cómete la flecha y baja...







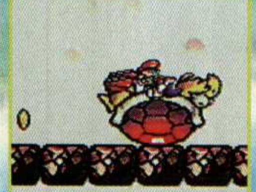
...ya en esta parte suelta la flecha para alcanzar la puerta sin necesidad de utilizar la nube de abajo.



Al pasar a esta parte sube lo más rápido posible, tratando de tragarte al Lakitu y esquivando su caña de pescar, para después tomar las monedas.



Para eliminar a este jefe, primero colócate sobre él para que obtengas huevos y después tómalos.



Ahora dispárale a la cabeza de tres a cuatro veces para derrumbarlo y caiga sobre su caparazón.

Ahora tienes que caerle con fuerza para dañarlo, aléjate porque rebotará tres veces. Después repite la jugada dos veces más para eliminarlo.



... y así llegarás con ella hasta aquí, colócala debajo del túnel para que entres por él y llegues a la escena obscura donde está la salida.

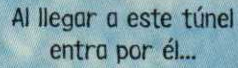
Elimina la planta que te sigue (como indica la foto) pero no te detengas para no perder la caja...







Comienzas en una escena obscura, entra por el túnel para salir a esta zona de cascadas, baja como indica la foto siguiendo la flecha roja.



Al llegar a este túnel entra por él...





...para salir a la escena obscura y no olvides tomar la flor y las monedas rojas que están arriba de ti. Después avanza hasta llegar al túnel que te saca a la zona de cascadas.

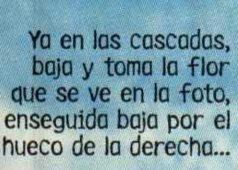


Ya en las cascadas, baja y toma la flor que se ve en la foto, enseguida baja por el hueco de la derecha...



...salta los dos huecos siguientes y déjate caer por donde indica la flecha.





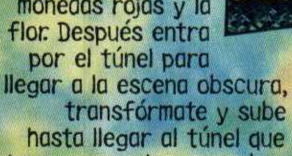
Después entra por este túnel para salir a la escena obscura, sube hasta llegar al túnel de arriba entra en él para así regresar a la escena de cascadas.



Ahora empuja la caja (como indica la foto) sin titubear al caer, como siguiendo el camino de las fotos 1 y 2. Si es necesario puedes caerle con fuerza a la caja para destruirla y obtener estrellas de tiempo.



Con ayuda de la caja, ahora ya puedes llegar al túnel de arriba, pero antes dispara un huevo de tal forma que de rebote tomes las monedas rojas y la flor. Después entra por el túnel para llegar a la escena obscura, transfórmate y sube hasta llegar al túnel que te regresa a las cascadas.



Ahora empuja la caja como indica la foto sin titubear al caer, para no perder la caja siguiendo la cascada.



Coloca la caja debajo del túnel para que puedas entrar (como indica la foto) y pasar a la escena obscura, transfórmate en helicóptero y sube para alcanzar otro túnel que te regresa a la zona de cascadas.



Al llegar a este punto, golpea los bloques para obtener dos huevos que flashean, con uno de estos huevos dispárale a la planta como indica la foto para obtener una moneda roja. Nuevamente entra al túnel y regresa a este mismo lugar para repetir la jugada con el otro huevo que flashea para obtener otra moneda roja. Después avanza un poco más para que aparezca una caja, espera a que baje y síguela...

SPARKSTER





En el 3er. nivel hay un pequeño atajo. Después de que el primer Stampy-do te tire, presiona 3 veces **R** para girar y no caigas en el segundo Stampy-do (ten cuidado con el búho). Ahora usa el cohete para subir verticalmente y encuentres otro Stampy-do que te llevará hacia unos diamantes, al sub-jefe y a unas manzanas para luego continuar tu camino.







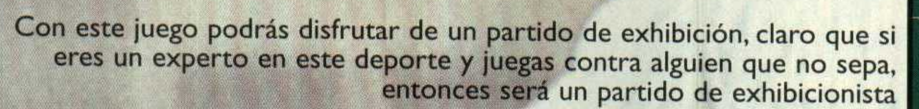
LEONARDO Y BEATRIZ GARCIA RUVALCABA
(Leo y Bety)

INFORMACION SUPERNESESARIA

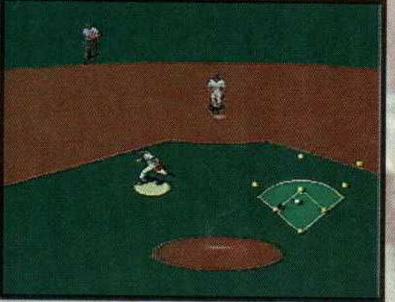


Para esta temporada, Acclaim trae un juego programado por la gente de Iguana que te hará sentir toda la emoción del Rey de los deportes en sus 24 megas.

Para empezar te diremos que este juego trata de ser lo más real posible, ya que tiene estadísticas, nombres reales y hasta los estadios de baseball verdaderos.

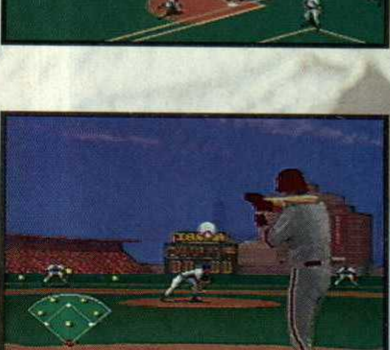


Con este juego podrás disfrutar de un partido de exhibición, claro que si eres un experto en este deporte y juegas contra alguien que no sepa, entonces será un partido de exhibicionista

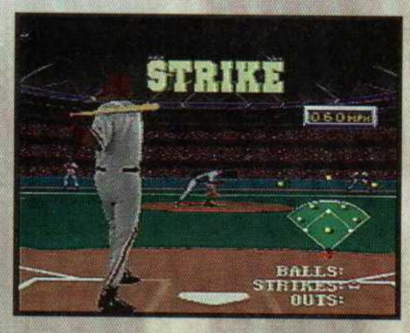


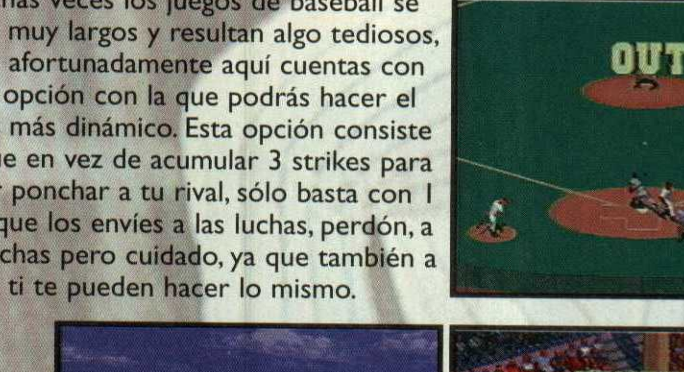


También podrás jugar un partido de temporada para con ello llevar a tu equipo favorito a los Play Offs y de aquí a la Serie Mundial.



Pero si no resistes las ganas de llegar a la Serie, pues entonces escoge la opción de Play Offs para que comiences directo en éstos, y así puedas lograr tu sueño de ir a Brasil ¿o será de coronarte campeón?, bueno, el chiste es que quieres conquistar la cima.





Muchas veces los juegos de baseball se hacen muy largos y resultan algo tediosos, pero afortunadamente aquí cuentas con una opción con la que podrás hacer el juego más dinámico. Esta opción consiste en que en vez de acumular 3 strikes para lograr ponchar a tu rival, sólo basta con 1 para que los envíes a las luchas, perdón, a las duchas pero cuidado, ya que también a ti te pueden hacer lo mismo.

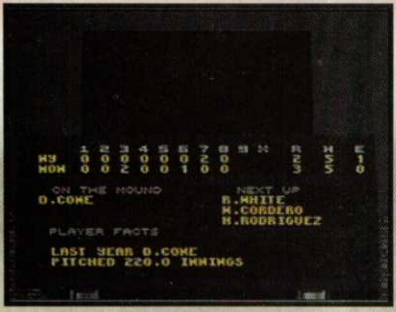
Y qué sería de un juego de baseball sin una opción de práctica, donde podrás competir en una prueba de bateo para ver quién logra hacer el Home Run más largo, en pocas palabras quién vuela la bola del estadio; pero no te preocupes por las bolas, ya que Acclaim las paga.





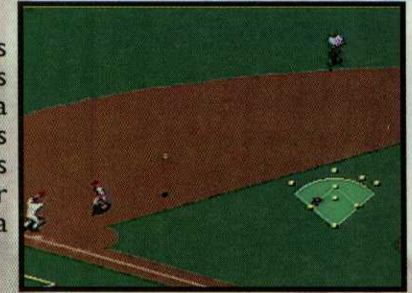


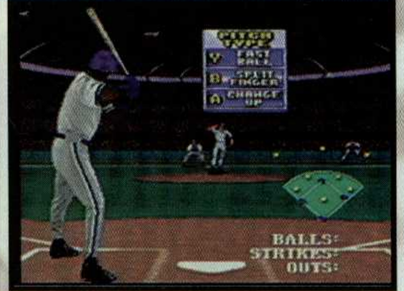
Por otro lado, parece ser que a los de Iguana les gusta poner opciones donde tengas que jugar un juego que parecía perdido y que sólo tú con tus habilidades y experiencia en videojuegos podrás sacar adelante.



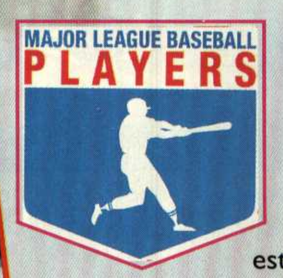
Esto ya lo habían hecho en los 2 Quarterback Club, que han sacado para SNES y aquí lo vuelven a hacer. Podrás escoger entre 16 partidos donde la dificultad va desde sólo tener que ganar, hasta Dimensión Desconocida; hay partidos donde vas perdiendo por 1 carrera, pero tienes casa llena y no hay outs, pero hay partidos donde necesitarás mucho más que suerte para ganar ($), ya que el marcador es 9-0 en tu contra. ¿Alucinado?, tal vez, pero podría estar peor.

También este juego cuenta con muchos tipos de tiros por parte del Pitcher (bolas rápidas, de tirabuzón, curvas, etc.) para que masacres al bateador y le hagas unos chocolates (término usado en las Grandes Ligas). Además te puedes robar las bases, ya que no existe ningún policía en el estadio.



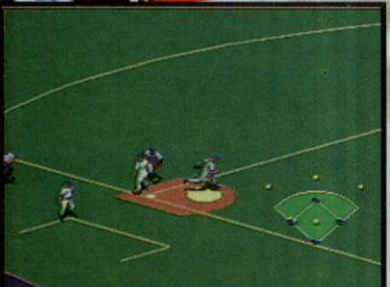


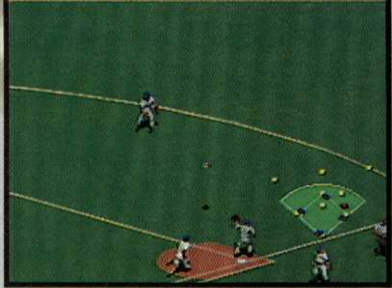




Y para que digas que este juego sí vale la pena, déjanos decirte que sí vale a pena. Además tiene estadísticas reales.



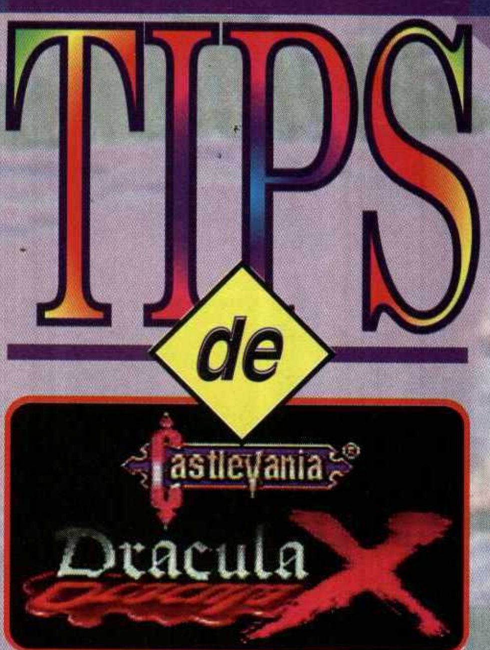




Frank Thomas Big Hurt Baseball es un gran juego que cuenta con excelentes gráficos y muy buena movilidad.
Los partidos no son tan tediosos como en otros juegos del mismo género, ya que la acción es continua. Si eres un fan de este deporte, no sé qué estás haciendo sentado y leyendo esta revista, mejor ve a conocerlo con algún distribuidor autorizado ahora mismo, y nada de que mañana, ya que para entonces podría ser demasiado tarde.
Por cierto, para los que no lo sabían Frank Thomas es beisbolista.







Ahora nos deleitaremos jugando Dracula X para darte varios tips para terminar este juego.
Como es costumbre, revisemos los movimientos.

Movimientos X Poder Especial

Y Latigazo



Ahora el rango que tiene tu arma es muy amplio, abarca atrás, arriba y al frente.

Si saltas vertical puedes controlar un poco tu caída con el control.



Si presionas rápidamente B dos veces, das un gran salto girando hacia atás.

↓ Agacharte





↓ + B Para bajarte de las escaleras (de un salto).

↑ + Y Arma

Usando esta arma | Corazones que consume

1
1
1
3
5
0

Con esto utilizas el arma que tengas y te restara corazones a excepción de la llave.

X Poder Especial



Este lo puedes utilizar hasta que el contador de corazones brille y todos los poderes gasten corazones a excepción e la llave.

Items

Energía



Invencivilidad



Puntos



Vida Extra



Elimina a todos los enemigos en pantalla



Stage 1

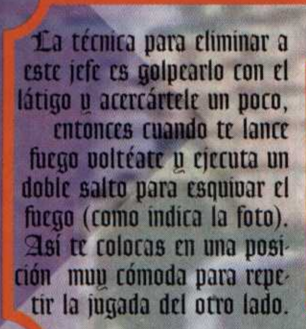


Aquí un gigantesco enemigo te va siguiendo y si eres lo suficientemente hábil lo puedes eliminar, pero si no lo logras no te preocupes porque al final de esta parte el enemigo cae.



Hellhound

La técnica para eliminar a este jefe es golpearlo con el látigo y acercártele un poco, entonces cuando te lance fuego voltéate y ejecuta un doble salto para esquivar el fuego (como indica la foto). Así te colocas en una posición muy cómoda para repetir la jugada del otro lado.







Stage 3



Si checaste un tip que te dimos en el artículo de Castlevania Dracula X, pues en la versión final no funciona, pero esto nos sirve para darnos cuenta cómo cambian los juegos cuando son prototipos a la versión final.

Mientras estás en las plataformas utiliza el látigo constantemente para evitar que uno de los enemigos que salen del agua te tire.





En esta zona colócate justo en la orilla y déjate caer justo cuando esté la plataforma debajo de ti, claro que si hay un murciélago por ahí elimínalo y espera otra oportunidad.

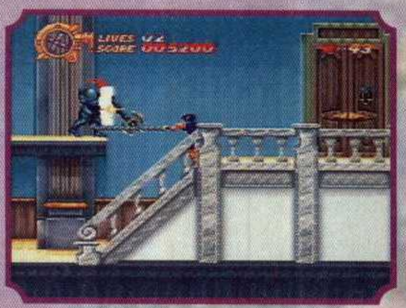




En la primer parte tienes que cruzar un puente que se va derrumbando, por lo tanto lo principal es que no te detengas. Es importante que vayas eliminando a los enemigos que salen de abajo pero sin detenerte, el boomerang es de mucha ayuda (el boomerang lo obtienes en la cuarta vela).



Colócate como indica la foto para eliminar fácilmente a este enemigo golpeándolo con el látigo rápidamente.





Para eliminar a estos enemigos hay que atacarlos rápidamente colocándote a la distancia justa para que apenas lo alcances a tocar; con 5 latigazos será suficiente. Hay que tener cuidado con estos enemigos porque además de atacarte de frente te atacan de arriba o abajo.



Colócate en la orilla del bloque de la izquierda y utiliza el látigo rápidamente.

Justo antes de que te toquen los pequeños murciélagos salta a la derecha y antes de caer al suelo voltéado y utiliza el látigo para continuar restándole energía. Cuando comience a formarse el murciélago giante repite la jugada pero del otro lado.



Recuerda que al utilizar el látigo tiene valor tanto atrás como arriba por un instante y lo puedes utilizar para eliminar a estos enemigos desde abajo, saltando y golpeando cuando estés en lo más alto.





Utiliza el látigo en la pared varias veces hasta que aparezca la vida extra.



En toda esta zona debes tener mucho cuidado al ir saltando de columna en columna y si ya es inevitable que te toquen las cabezas de medusa, esqueletos o fuego, será mejor que estés agachado para evitar que te tiren, a menos que quieras llega a la escena 4'.

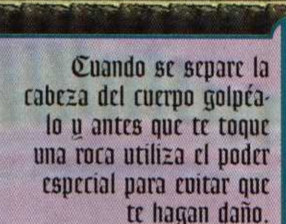


Headless Lanceman



Mantente a la distancia justa para atacarlo con el látigo y justo cuando baje el arma retrocede un poco y cuando salte, pásate por debajo de él.

Cuando clave su lanza aléjate de los picos que salen del suelo o salta desde una plataforma para esquivarlos (por cierto en la vela que se ve en la foto hay energía).



Cuando se separe la cabeza del cuerpo golpéalo y antes que te toque una roca utiliza el poder especial para evitar que te hagan daño.

Stage 4



Aquí utiliza el poder especial de la llave, de tal forma que al elevarte toques al enemigo con la llave para limpiar el camino de arriba.

Puedes colocarte arriba de los picos y no te preocupes de ser aplastado cuando suban y desde ahí elimina al enemigo del hacha.



Utiliza el látigo donde indica la foto para obtener una vida extra.

Poco más arriba está una puerta donde utilizas la llave para rescatar a Marie y de paso llenas tu energía.





Aquí es donde se divide el camino, a la izquierda está el jefe o por la puerta de la derecha utilizando la llave llegas al Stage 5', donde encontrarás a Annet. Por cierto detrás del gráfico del techo, hay un corazón grande oculto como indica la foto.



Colócate a la distancia adecuada para que alcances a tocar con el látigo al Jefe sin acercarte demasiado, y cuando te lance trozos del suelo, acércatele un poco para esquivarlos.



Lo mejor en esta zona es eliminar a los pequeños enemigos justo cuando caen al suelo y seguir avanzando.



Stage 5



Para evitar caer, salta constántemente en estos bloques hasta que puedas alcanzar las plataformas que se mueven.

Golpea la pared como indica la foto para obtener una vida extra.



Para destruir estos grandes enemigos, la técnica es golpearlos dos veces y alejarte rápidamente, después de que te ataque regresa y conéctale otros 4 golpes más para eliminarlo. Por cierto, adelante de éste hay energía.



A este enemigo lo tienes que eliminar antes de saltar, si no lo alcanzas con tu látigo, regrésate un poco a la izquierda para que él se acerque a la orilla y así puedas eliminarlo.

Werewolf



Desde que cae, mantente agachado para esquivar sus disparos y golpearlo con el látigo.

Cuando se trepe a las paredes, atácalo con el hacha constántemente.





Si comienza a rebotar en la pantalla y estás en su camino, utiliza el poder especial.

Minotaur



Cada vez que puedas, atácalo de tal forma que no choque con el arma del jefe.



Y si necesitas energía, destruye la plataforma de la derecha y la obtendrás.

Stage 6



En esta parte es muy útil el hacha para las molestas aves, pero para eliminar a este enemigo con el escudo lo puedes hacer desde abajo como indica la foto.

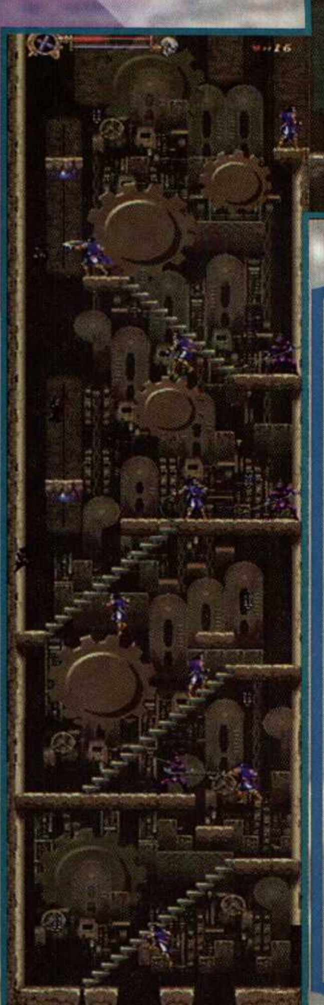
Para llegar a la parte superior sólo salta vertical sobre los bloques que van cayendo, sólo si requieres energía avanza a la derecha, si no, sube y a la izquierda continúa la escena.

Golpea a este enemigo constantemente porque mientras esté parpadeando no te hace daño





Golpea el muro con el látigo como indica la foto para obtener una vida extra.





Giant Flying Skull

Este jefe aparece sólo si no salvaste a Annet.



Trata de mantenerte cerca del centro para evitar que te tire y ataca al jefe con el látigo cuando esté a tu alcance y si se aleja utiliza las hachas.

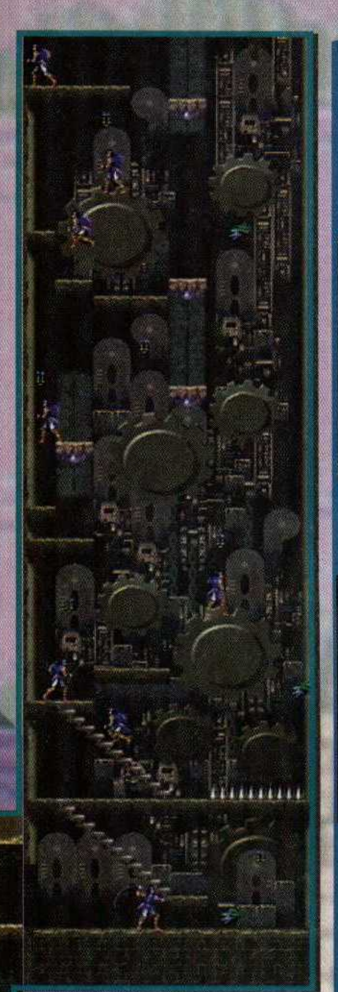


Cada vez que lo golpeas se cambia de un lado a otro de la pantalla, por lo tanto no es difícil atarlo, el problema son sus ojos que te pueden atacar con rayos o pueden transformarse en fuego que te sigue.





Cuando te veas atrapado, sin dudar utiliza tu poder especial.





Death

Si rescataste a tu novia Annet, no aparece Giant Flying Skull y en su lugar te enfrentarás a este jefe.

El hacha es una buena arma para enfrentar a este jefe, sobre todo si está lejos de ti.





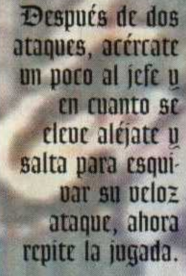
Pero si no tienes arma, aprovecha cuando esté a tu alcance para atacarlo con el látigo, claro que tienes que esquivar las hoz que aparecen en la pantalla o destruirlas.



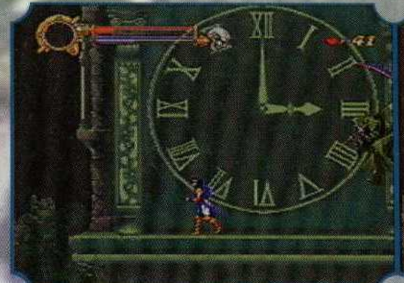


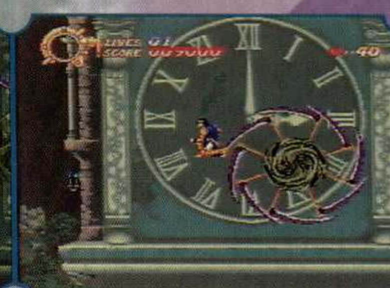
Después de bajarle un poco más de la mitad de energía, colócate donde indica la foto, agáchate y utiliza el látigo para recibir al jefe al caer.

Mantente agachado para esquivar su veloz ataque y no dejes de utilizar el látigo.



Después de dos ataques, acércate un poco al jefe y en cuanto se eleve aléjate y salta para esquivar su veloz ataque, ahora repite la jugada.

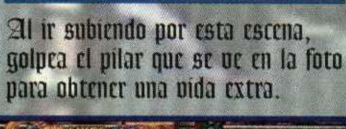








Tu poder especial, utilízalo sólo en casos de emergencia, como cuando te lanza pequeñas estrellas que te van siguiendo.



Al ir subiendo por esta escena, golpea el pilar que se ve en la foto para obtener una vida extra.









En esta parte hay que ser muy preciso en la primera plataforma sin titubear y al estar casi bajo la vela del centro salta y golpéala con el látigo para obtener la poción de invencibilidad, ahora sin pensarlo dos veces justo al caer salta a la otra plataforma para así llegar al cuarto de Drácula sin problemas.

Para enfrentarte a Drácula, el arma recomendada es el hacha, además de colocarte en el segundo bloque (de derecha a izquierda) y la técnica es la siguiente dependiendo del lugar donde aparezca.



Si aparece justo en el bloque de tu izquierda, colócate en la orilla y lánzale dos hachas justo cuando aparezca totalmente y de inmediato agáchate para esquivar el fuego que te lanza si no lo destruiste con el hacha.

Si aparece dos bloques a la izquierda colócate en la orilla y lánzale dos hachas rápido en cuando se haya formado.





Si aparece justo en tu lugar rápido, salta a la parte baja del bloque de la derecha, lánzale dos hachas, en cuando desaparezca regresa a tu posición original.

Si aparece en la parte baja del bloque de la derecha, da un salto vertical de tal forma que al caer le conectes un latigazo en la cabeza justo cuando se haya formado e inmediatamente agáchate y golpea con el látigo para protegerte del fuego.





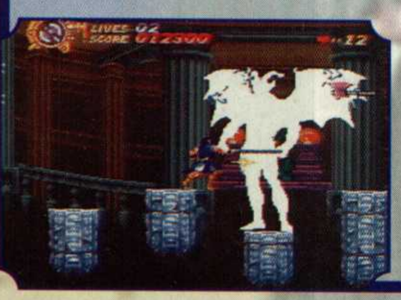


Si aparece en la parte alta del bloque de la derecha, lánzale dos hachas justo cuando se haya formado, si no destruyes el fuego protégete con latigazos.

Pero todo esto no es tan fácil, poque hay ocasiones donde Drácula te dispara dos bolas candentes que, dependiendo la ocasión debes reaccionar velozmente como en este ejemplo donde te agachas para esquivar la primera y saltas para salvarte de la segunda.

Hay otras ocasiones donde con sólo agacharte será suficiente. Pero si crees que ya no lo puedes esquivar, lo mejor es que te toque mientras estás agachado para que no te tiren.





Al bajarle toda la energía a Drácula se transforma en diablo gigantesco, atácalo sin parar con látigo y hachas, pero recuerda colocarte en la orilla de la plataforma por si lanza fuego te empuje y no caigas de ella.

Si necesitas energía, una vela en la parte izquierda te la da. Si el jefe te lanza una ola de poder y no la puedes esquivar, utiliza el poder especial.





A esta escena llegas cayendo en cualquier hueco en la zona de los pilares.

Si bajas nuevamente, encontrarás energía en una de las velas. Repite esto hasta llenarla.



Para eliminar a este esqueleto hay que golpearlo con el látigo constantemente y cuando se detenga, aléjate de él porque te lanzará un hueso y poco después se lanza hacia ti, en ese momento puedes saltar para alejarte...



Después el esqueleto saltará, entonces te pasas por debajo de él y repite la jugada.



Puedes pasarte por debajo de este enemigo cuando se mueve hacia arriba para evitarte problemas o eliminarlo fácilmente desde atrás.



Destruye un pequeño bloque que está después de pasar los picos para obtener energía. (Recuerda que para pasar la zona de picos tienes que hundir en el lodo poco más de la mitad de tu cuerpo, así al avanzar saltando no tocas los picos).



Salta a la izquierda de la plataforma más alta y golpea con el látigo para obtener un boomerang que está oculto.

Flying Wizard



Después de restarle la barra de energía, aléjate e él para esquivar las lápidas que lanza.



Al principio es fácil eliminar este jefe golpeándolo con el látigo como indica la foto, cada vez que lo toques él cambiará de lado, mientras tú lo sigues saltando de una plataforma a otra para evitar los esqueletos del suelo. Cuando te dispare, trata de destruir el disparo con el látigo o esquívalo.



Ya cuando no tenga la protección de las lápidas, atácalo rápido con el látigo y si tienes algún arma utilízala cuando esté fuera de tu alcance y recuerda saltar de plataforma en plataforma para evitar los seres de lodo que están al nivel del suelo.



Para llegar a esta escena necesitas utilizar la llave en la segunda puerta del Stage 4.

Colócate en la orilla y déjate caer de tal forma que caigas sobre la plataforma móvil. La vela de la izquierda contiene una poción de invencibilidad.



En este cuarto muévete rápido hasta alcanzar el tercer nivel, ahí de la primera vela obtienes invencibilidad, para después saltar y destruir al enemigo de arriba.

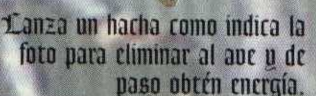


Sin perder tiempo sigue avanzando para tocar al dragón de huesos y destruirlo.



Destruye el lugar de donde brota agua para que baje el nivel y puedas bajar a rescatar a tu novia Annet.









Lanza un hacha como indica la foto para eliminar al ave y de paso obtén energía.

Water Snake

Colócate donde indica la foto y mantente ahí golpeando con el látigo.





Si no rescatas a tu novia Annet, es más fácil eliminar a este jefe y la escena está llena de agua.

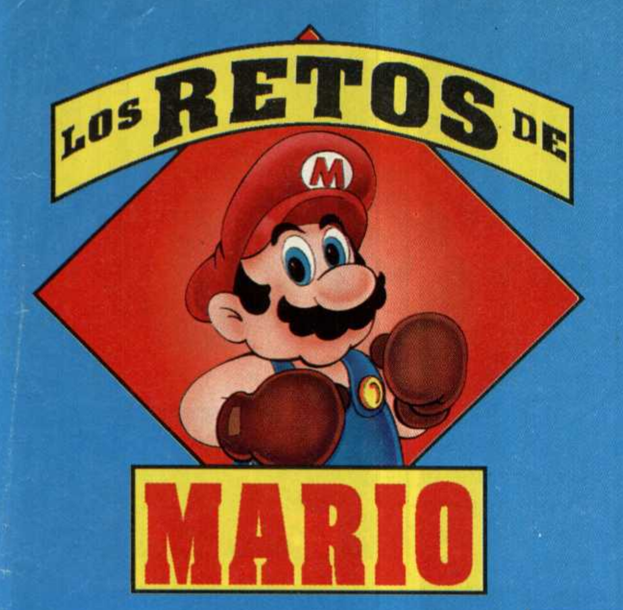


Si se detiene frente a ti, lánzale un hacha y muévete hacia un lado para que al caer no te haga daño.



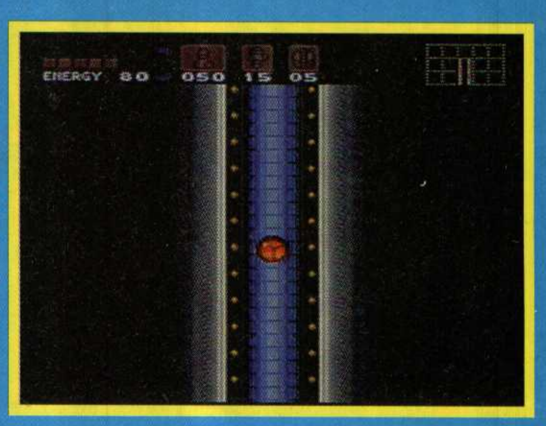


Después de eliminarlo mantente en movimiento porque sale de repente y podría eliminarte si tienes poca energía.



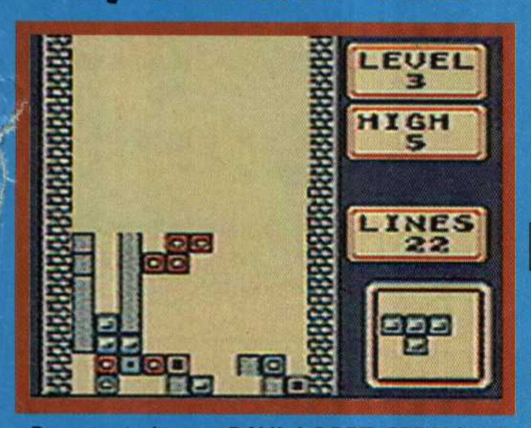
089 SUPER METROID

¿Cómo logro quedar como se ve en la foto en Super Metroid?



Reto enviado por: ¡Adivinaste! OCESSE TELLEBES

087 TETRIS G.B.



Reto enviado por: RAUL LOPEZ GERMAINS

RESPUESTA AL RETO DE NOVIEMBRE

¿Cómo logras hacer que cualquiera de las piezas sea más grande de lo normal, como las figuras rectas que se ven en la foto?

Acomoda todas las piezas en alguna orilla, donde quede un espacio y cuando salga la pieza larga muévela hacia ahí tratando de que quede al nivel superior, así al desaparecer lineas de la base, la pieza mencionada se alargará hasta parecer que está compuesta de cinco cuadros y no de cuatro.

Respondieron este reto:

J. EMMANUEL GOMEZ MARTINEZ
CARLOS MAYORGA SALAZAR
RICARDO VERDIN O.
IRVIN ARCOS HERNANDEZ
JAVIER RUIZ G.
JOE-JAM
SALVADOR A. GOMEZ MARTINEZ
RAUL TIJERINA G.
URIEL ENRIQUE PLAZA SANTOYO
CARLOS LOPEZ SPINDOLA
JORGE I. ARECHIGA.

COLABORARON EN ESTE NUMERO:

NATHALIE DE MARCE
FABRICE V. CONNEHAYE
AUGUSTO E. G. A.
JUAN GOMEZ L.
THE MASK
ENRIQUE FAJARDO S.
LUIS GONZALEZ AVILA
BLACK DRAGON
GUSTAVO URIAS MTZ.
MARCO MEDRANO L.
MEGAMANIACO
LUIS VALDEZ MTZ.
GEO
MARCO GALLARDO
GERMAN A. GALLARDO
MAURICIO CORTES A.
GUSTAVO CORTES A.
HUGO LUQUE C.
RENE ALCOCER F.
QUIMERA
ENRIQUE PEREA
RAUL RIVERA RIOS
EL INSANO
JONATHAN CASTILLO
CHS BOY
EYEDOLL
HECTOR SELLEY R.
DANIEL ARRYGUE S.
ANTONIO ORTIZ HDZ.
H-A-M FALCON
AUGUSTO AVILA
URISTE
METAL KILLER
PROCORO LOPEZ G.
JULIO LOPEZ G.
ROBERTO MANTILA B.
OMAR MANTILA
HUGO MANTILA B.
HIALIE
CHARLIE JR. CORONEL
GUILE
BENJI Y CAPITAN N.
MIGUEL A. VILLASUSO V
LUIS H. MTZ. ALIAS
FLY MC CLOUDE
RODRIGO BERRA DE LA
JOSE GONZALEZ M.
HOMERO S.R.C.
OCTAVIO CASTRO G.

CONTESTAMOS A:

LUIS TORO CORTES
DEMITRI
RODRIGO HERNANDEZ
JONATHAN NAVA S.
LOCO
EL PUMAS
SAUL PELAEZ I.
LUIS RIOS ZARATE
EDUARDO RIOS ZARATE
JORGE RIOS ZARATE
SERIN
GREGORIO MORENO
JGMG
LUIS LEZAMA T.
MARIO SANCHEZ G.
MANUEL JIMENEZ P.
C3PO
ALFONSO CASTILLO L.
ADRIEL LEON LORIA
SERGIO LOPEZ SERRANO
IVAN ROSALES SERRANO
FERNANDO ROSALES S.
OSO BLANCO
ULISES CASTRO M.
ISRAEL CARBAJAL G.
CUAUHTEMOC ESCUDERO
SHAO KHAN BARRIENTOS
RJ 95
VERTIGO
EL MANIACO
ANTONIO HUERTA G.
POWER #3
KOOPA TROOPE
ALEXIS HELLMER
RICARDO RAMIREZ L.
GABE
RED FIRE
EDUARDO GONZALEZ
JARA
AUGUSTO MIRANDA
ARMANDO FLORES P.
WCL
JESUS MORA TORRES
ZERO
EDGAR MEDELLIN L.
ISRAEL SILVA C.
DIEGO CHAVEZ
JORGE A. CARRILLO
ISRAEL OLIVARES G.
YAIR GARCIA GARCIA
HECTOR A. MARTIENEZ
JULIAN SOLIS MARTIN
JESUS F. GARDUÑO
SPIDEY
EDGAR GALLAGHER A.
ADRIAN OLDAS
MAURO T, PINTOS
PANELA
LUCKY AND WILD
GERARDO PEREZ P.
MARCO A. TOLEDO E.
ELIER MADRIGAL M.
GUILLERMO E. OLMEDO.
RUBEN A. ORTIZ SUAREZ
LUIS VEGA GARCIA
AARON A. BARBETO U.
JAVIER E. JIMENEZ V.
PABLO J. CHALITA
GALFORD

AGRADECEMOS A:

RICARDO RODRIGUEZ
JESUS ARTEAGA M.
PABLO ESPINOZA
V.L.
JOSE FOSADA G.
FERNANDO LOPEZ L.
JORGE GOMEZ MTZ.
SPOK
JUAN AVENDAÑO T.
VITTO
V
ARMANDO GONZALEZ
ROMARIO Y BEBETO
DIEGO CHAVEZ
ENRIQUE GONZALEZ S.
ANTONIO GONZALEZ
HECTOR RODRIGUEZ
JULIO A. ARCINIEGA V.
MARCO A. ORTIZ HDZ.
ALEJANDRO VEGA U.
IVAN CAMPOS
KRISTIAN OMAR
CARLOS A. HDZ. V.
CESAR AUGUSTO J.M.
JOSE ALONSO LOPEZ
LUIS R. TENORIO MTZ.
JORGE "LINK" TEJEDA
ANTONIO ROMANO M.
JUAN C. GARCIA L.
MIGUEL A. TORRES HDZ.
NORBERTO LUGO M.
FRANCISCO VILLEGAS
LUIS RUBEN T.
FOX
SLEYNAR
JOSE L. MENDIOLA MTZ.
FRANCISCO SANCHEZ
MONSTRUO DEL LAGO
NES
JAVIER TABOADA
WOLF
JUAN ZAMUDIO L.
JESUS M. TALAVERA H.
MAG
CARLOS A. GARCIA M.
FERNANDO OJEDA M.
JOSE A. VERA FELIX
JULIO P. MEDINA V.
JULIO E. ARCE B.
CARLOS M. ORTIZ L.
JUAN A. PEREZ LOPEZ
JUAN A. LOPEZ MTZ.
ESCORPION
DANIEL CESAR ROJAS L.
DAVID SOLAR
ANAYANSI PEREZ C.
RAFAEL J. VELAZQUEZ M
SALVADOR MENDEZ
PEDRO M. GARCIA C.
CHARLIE JR.
WAKKO WARNER
JOSE MUÑOZ FLORES
JUAN P. SALAZAR L.
NOSFERATO
65536 - BIT MAN
CARLOS AVILA OLIVARES
EDUARDO CARDONA E.
CARLOS PADILLA BERBER
PEDRO SALIM LARA
FLY MC CLAUDE
JOSE G. AGUILAR B.
JORGE QUIROZ LOPEZ
CRISTIAN O. DILLONE M.
ADRIAN MILLAN N
ENRIQUE PEREZ R.
JOSE A. VILLAFAÑA C.
MARCO A. HORTIALES L
ADOLFO ZARATE
FITTI
EMMANUEL VEGA M.
A.M.R.A.
VICTOR M. LEALDE VARA
ELIA CAROLINA ARCE V.
LUIS VEGA GARCIA
RAMIRO GOMEZ PEREZ
OCESSE TELLEBES
HARMAN
F. JAVIER MENDEZ E.
ROBERTO KENNETH
VICTOR J. ORTEGA T.
GERMAN VILLEGAS P.
JUAN O. DIAZ RUIZ
CID. M.H. HUGO
JULIO C. GAVIÑO GTZ.
JUAN VOUTSSAS LARA
VICTOR H. RAMIREZ A.
EMILIO ARCE BETANZOS
ADRIAN F. BARROJO R.
JORGE E. TAPIA
STR
AMACOMPSA
ANGEL SORDO

INFORMACION

SUPERNESESARIA

Final Fight 3

EL AÑO: 19XX,
EL SITIO: METRO CITY.





Después de algún tiempo de ausencia Guy decide visitar a su viejo amigo el Mayor Haggar para agradecerle lo que hizo por él (sin saber que el favor se lo tendría que devolver muy pronto), pero mientras se encontraban charlando una gran explosión se escuchó a lo lejos. De repente, entró a la oficina del mayor una mujer que decía llamarse Lucia y formar parte de una unidad especial de detectives de Metro City para informarle al mayor que había una fuga de reos en la prisión; justo antes de que los tres salieran hacia el lugar de los hechos un misterioso hombre apareció y les dijo que él sabía cuáles eran los planes de los malechores; no teniendo otra opción más que seguirlo, los cuatro salen a las calles para investigar qué es lo que había detrás de la fuga.....





Interesante historia, ¿no? pues de esta forma es como empieza una secuela más del gran clásico de Capcom Final Fight. En esta ocasión regresan dos personajes conocidos: Haggar y Guy, acompañados de dos nuevos jugadores: Lucia y Dean.
Esta nueva secuela conserva el modo de juego que lo ha hecho característico, pero le han sido agregados varios movimientos nuevos tipo Street Fighter además de otras cualidades que iremos comentando a lo largo del análisis, pero primero veremos a los cuatro peleadores y sus movimientos.



Los cuatro peleadores tienen movimientos que comparten, primero daremos éstos y después daremos los especiales de cada uno de ellos. Si presionas los botones L o R tu personaje se quedará volteando hacia una dirección específica.





Si presionas dos veces en el control hacia donde está viendo tu personaje, él correrá, esto es muy bueno para ejecutar ciertos golpes que después detallaremos. Si presionas ↑ o ↓ mientras corres podrás modificar un poco la dirección que lleva.

Si presionas dos veces atrás de donde está viendo tu personaje darás un pequeño salto que te permitirá salir de situaciones muy apretadas.





Otra nueva opción es la de ejecutar un movimiento denominado "Super". Para poder ejecutarlo deberás llenar un marcador que aparece en la parte baja de la pantalla y que se logra golpeando enemigos, una vez que lo llenes tendrás algunos segundos para ejecutar un movimiento especial, más adelante te daremos la explicación para ejecutarlo.







Cuando tomes a un enemigo (camina cerca de él para hacerlo) podrás cambiar la forma en la que lo sujetas presionando abajo en el control pad más el botón A.

NOTA: Los movimientos se indican como si el personaje estuviera viendo hacia la derecha, lo que está entre paréntesis ( ) deberás marcarlo mientras estás sujetando a un enemigo por adelante y con [ ] si lo sujetas por atrás. Los movimientos que están marcados con * te restan energía al ejecutarlos.

Haggar

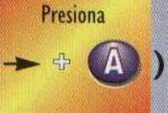


El mayor Mike Haggar ha regresado a la acción más fuerte que antes y con un nuevo "Look". El es el personaje que menos ha variado en su técnica de pelea pero sigue siendo igual de poderosa.



Presiona Simultáneamente A Y *
(lo puedes marcar mientras corres)

Presiona
(→ + A)



Mientras corres presiona
A



↓ ↘ →
+ A




Presiona repetidamente
(A)



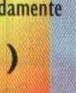
(Presiona Y
inmediatamente A)



[Presiona Y
inmediatamente A]



Presiona
[A]




↑ ↗ → ↘ ↓
(+ A)

Guy



Si lo comparamos con el Guy de FF I este personaje sufrió varios cambios (aunque la base es la misma). El es bastante ágil y con una amplia gama de movimientos; muchos verán que son casi iguales los que salieron en Street Fighter Zero.




↓ ↘ →
+ A




Mientras corres presiona A, si golpeas a un enemigo presiona repetidamente A para darle más golpes



Presiona Simultáneamente
A Y *
(lo puedes marcar mientras corres)




Presiona repetidamente
(A)



Presiona
(→ + A)



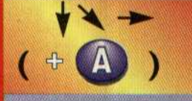
Presiona
[A]



Presiona
[→ + A]







Al saltar cerca de una pared presiona

← + B





Lucia



Lucia es mujer muy rápida y con muchos movimientos que la hacen un buen personaje a seleccionar. Ella le debe un gran favor al mayor Haggar por lo que lo ayuda en cualquier cosa. Aunque no tiene mucha fuerza tiene la ventaja de poder llegar a involucrar directamente a todos los personajes de la pantalla con su "Super".











→↓↘ (+ A)

Mientras corres presiona A, si golpeas a un enemigo presiona repetidamente A para darle más golpes

Presiona Simultáneamente A Y *

(lo puedes marcar mientras corres)









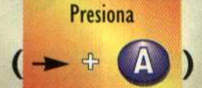




Presiona repetidamente



Presiona



Presiona



Presiona

[→ + A]

↓↓↓↘ + A



Dean



Este misterioso peleador busca al responsable de la muerte de su familia para vengarse; el era un antiguo "Street Fighter" que tiene muchos movimientos, es bastante lento pero muy fuerte, su "Super" es el más facil de marcar.





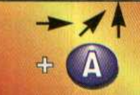


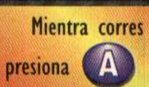






↓↘→ + A







Presiona repetidamente (A)









Presiona [→ + A]



Presiona [↑ + A]







Presiona







En Final Fight 3 nos encontraremos con 3 diferentes modos de juego, los dos primeros son muy comunes y son los de 1 Player ó 2 Players. Eso está muy bien pero una excelente opción que tiene este juego es la de "Auto 2P Play", este modo le permitirá a un jugador ser acompañado por un personaje controlado por el CPU. En la pantalla de opciones podrás modificar qué tan violento quieres que sea tu acompañante. El CPU juega más o menos pero lo malo es que sólo te acompañará por crédito.



A continuación te daremos algunos tips de supervivencia en este juego para que no seas muy golpeado: Esta técnica funciona en cualquiera de los tres juegos de Final Fight: Cuando te encuentres golpeando a un enemigo mantén el control hacia arriba o abajo para que en lugar de rematarlo lo agarres y lo arrojes, esto es bastante útil cuando te estan atacando por ambos lados.






Muchas veces cuando te golpean los enemigos ya no puedes hacer nada y quedas a merced de lo que te quieran hacer pero nueva versión tiene un movimiento que funciona algo asi como "Counter" y es el "Special" (Presiona Simultáneamente Ⓐ Ⓨ), con esto reaccionarás a los ataques y te quitarás a los que te estén golpeando. Aunque este movimiento te reste energía es mejor hacerlo, porque de cualquier forma la vas a perder.









En todos los niveles te vas a encontrar con armas tiradas en el piso, cualquiera de los personajes puede tomar esas armas y usarlas pero hay personajes que dominan cierto tipo de estas armas y son mejores sus ataques, a continuación te daremos la lista de armas/personajes compatibles:

ARMA	PERSONAJE
Pipe	Haggar
Nunchakus	Guy
Baton	Lucia
Hammer	Dean

Este detalle es bastante interesante: a lo largo del camino tendrás la posibilidad de cambiar de camino y lo podrás hacer abriendo puertas con el cuerpo de tus rivales o tomando desviaciones, en el siguiente resumen de las escenas del juego mencionaremos qué es lo que tienes que hacer para cambiar de escena y sus consecuencias.





Escena 1

Ahora veremos qué hay de importante en las primeras escenas.



Esta no es una escena que te deba de preocupar, pues te vas a encontrar con algunos malhechores pero no muy poderosos, tendrás que entrar a lo que era la cárcel para darte cuenta que muchos de los prisioneros han escapado, al final te vas a enfrentar a un mal policía, cuando pelees contra él cuídate de sus saltos, pues intentará caerte encima.









Como siempre, conforme vas avanzando las cosas se empiezan a poner más difíciles, para empezar te vas a encontrar con nuevos enemigos que son muy agresivos, aquí vas avanzando hacia adelante y en línea recta como normalmente lo haces pero también habrá lugares donde subirás.

En este nivel podrás checar por primera vez lo que mencionamos anteriormente sobre la división de escenas, al llegar al lugar que indica el mapa, podrás hacer dos cosas:



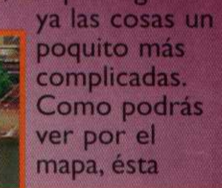




romper la puerta del Restaurant o no hacerlo, sin importar cuál sea tu decisión te vas a enfrentar al mismo jefe pero lo único que cambiará será el fondo y los enemigos que lo ayudarán.



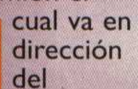
Bueno, a esta altura del partido ya sabes que te debes enfrentar a una banda de nombre Skull Cross (a la que busca Dean para su venganza) y que puedes tomar diferentes caminos, así que hagamos ya las cosas un poquito más complicadas. Como podrás ver por el mapa, ésta parece una escena bastante corta pero eso depende de una cosa: si destruyes la parada del camión que está al final esta escena terminará sin más ni más, pero si no lo haces llegará el autobus y todavía tendrás que seguir peleando.







Muy bien, si decidiste tomar el camino difícil te anticiparemos que sí está algo largo y complicado, para empezar tendrás que pelear dentro del camión el cual va en dirección del cementerio de automóviles, una vez ahí te vas a enfrentar a más enemigos para al final localizar al jefe del nivel en el techo de un autobús. Este enemigo es muy agresivo y quizá el único pero a la vez más importante consejo es que evites un enfrentamiento directo con él.









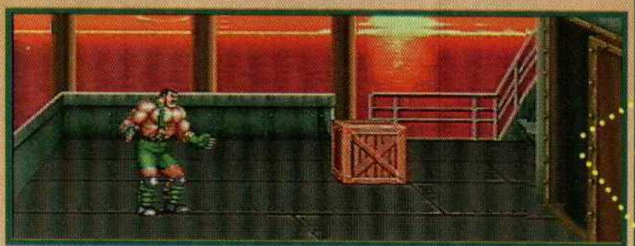


Escena 4



Si decidiste vandalizar la parada del camión tu próxima parada será en el muelle de Metro City. En este escena sólo te dedicarás a pelear y no habrá que tomar decisiones muy importantes.

Después de un rato de estar avanzando vas a llegar a un barco, al principio no notarás nada raro, pero dependiendo hacia donde avances podrás escoger dos diferentes mini-escenas, puedes irte por arriba si avanzas a las escaleras o por abajo si avanzas hacia la puerta del barco.





El jefe de este nivel es un rudo marinero que aunque es muy fuerte no es muy listo, cuando se quede quieto acércate a él y hazle lo que quieras, si ves que salta mantente en constante movimiento pues tratará de caerte encima o también golpeará el piso y eso te causará daño. Para evitarlo simplemente salta.







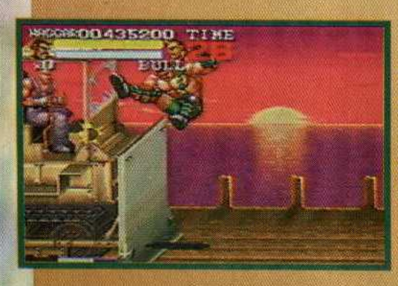
Si vienes del cementerio de automóviles comenzarás esta escena en el barrio Chino de Metro City, aquí la cosa se pone un poco complicada porque esta escena también puede ser la 5 pero si vienes por otra ruta que más adelante detallaremos, ésta es una escena bastante dificil y larga, para empezar comienzas en un callejón, después llegas a una azotea y al final a un Restaurant (en esta parte no encontramos divisiones). Literalmente te vas tener que meter hasta la cocina para enfrentarte al jefe, éste quizá sea el más difícil de todo el juego porque cuando lo llegas a tirar se levanta de un salto dirigiéndose hacia ti, un buen tip para esquivarlo es calcular cuándo se va a parar y en ese momento marcar el movimiento especial. Una vez que lo derrotes llegarás a la escena 5.











Antes de llegar a la escena 5 tendrás que pasar un "Bonus Level" que consiste en destruir una pala mecánica. Haggar y Guy no tendrán ningún problema para pasarlo porque sus saltos son lo suficientemente altos para alcanzar el cristal, mientras que Dean y Lucia tendrán que correr y después atacar para tener oportunidad de llegar.



Escena 5

No importando qué es lo que hayas hecho en las anteriores dos escenas aquí se van a unir los caminos.

Si vienes de la escena del muelle entonces comenzarás la escena 5 en el drenaje de Metro City. Como podrás ver en el mapa, aquí puedes dividir el juego casi al principio, si decides salirte de las alcantarillas llegarás al Barrio Chino, tal como si hubieras empezando la escena 4.







Algo interesante que pasa al tomar esta ruta es que recorres todo el Barrio Chino tal como lo indicamos en la escena 4, inclusive peleas con el jefe pero al derrotarlo sigues avanzando como si nada, entonces es justo aquí donde se unen los caminos.

Desde este punto se unen los dos caminos y no habrá más elecciones difíciles o importantes (sí hay una más adelante pero no es nada relevante). Eso será cuando llegues al callejón que se ve en la foto.



Al seguir avanzando llegarás a una fábrica (checa el mapa), hay dos puertas a las que puedes entrar, en la primera sólo encontrarás un premio pero en la segunda puerta podrás llegar a una "mini escena extra" (la que se ve en la foto). Esto es para hacer más puntos, después de pasar esta extra-escena, las demás se unirán por última vez.





Para finalizar este nivel te vas a enfrentar a un jefe bastante difícil, así como te recomendamos con el jefe del cementerio de automóviles evita enfrentarlo de frente y trata de llegarle por los costados.

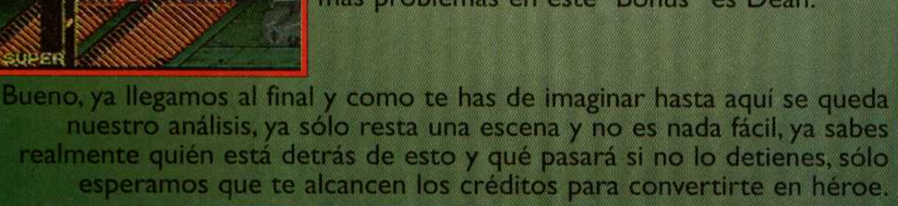




Antes de llegar a lo que es la última escena debes pasar un nuevo bonus que consiste en avanzar en un pasillo del que caen muchos botes para llegar a destruir una computadora que está al final, sin lugar a dudas el personaje que tiene más problemas en este "Bonus" es Dean.



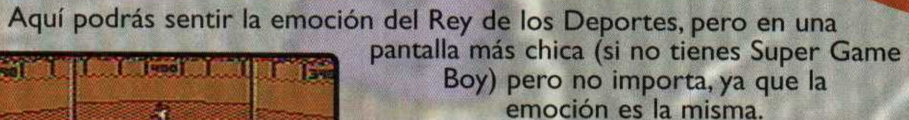
Bueno, ya llegamos al final y como te has de imaginar hasta aquí se queda nuestro análisis, ya sólo resta una escena y no es nada fácil, ya sabes realmente quién está detrás de esto y qué pasará si no lo detienes, sólo esperamos que te alcancen los créditos para convertirte en héroe.



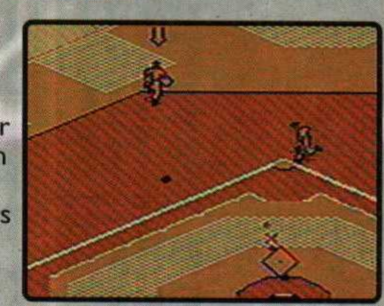
Final Fight 3 es bastante bueno, tiene muchas opciones interesantes que mencionamos en este análisis, además de que para conocerlo completamente, lo tendrás que jugar varias veces.
Este título es bastante recomendable para los que gustan de este tipo de juegos.



Como ya es costumbre, cuando Acclaim saca un juego para SNES también lo saca para Game Boy ¡y éste no fue la excepción!



Aquí podrás sentir la emoción del Rey de los Deportes, pero en una pantalla más chica (si no tienes Super Game Boy) pero no importa, ya que la emoción es la misma.



En este juego tienes la posibilidad de participar en las Grandes Ligas, jugando la temporada, un partido de exhibición o los Play Offs, y no importa que no acabes de jugar, ya que cuentas con passwords que te graban tus avances.

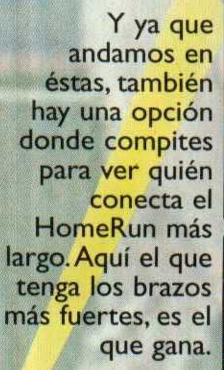




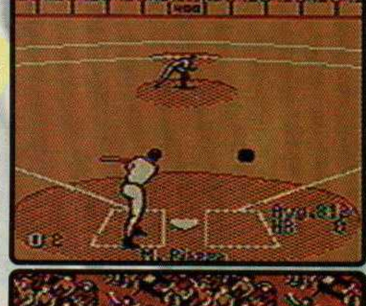
Si a ti te gusta el baseball, pero hay veces que se te hacen muy largos los juegos, pues aquí cuentas con una opción donde al primer Strike el bateador es ponchado.
Esta opción hace al juego más dinámico.



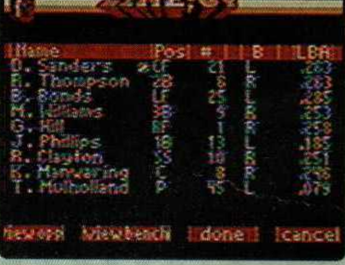
Por otro lado, para los principiantes, existe una opción con la que podrán practicar bateo, y así poder disfrutar mejor este juego.



Y ya que andamos en éstas, también hay una opción donde compites para ver quién conecta el HomeRun más largo. Aquí el que tenga los brazos más fuertes, es el que gana.





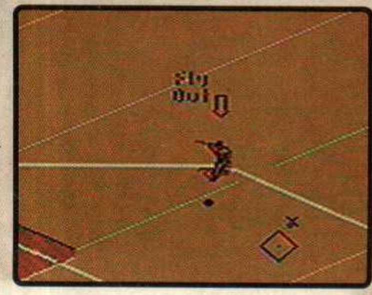




Y por si fuera poco, las estadísticas, alineaciones y habilidades de los jugadores son reales.



Este juego cuenta con buenos gráficos, pero las limitaciones del Game Boy no le permiten hacer grandes cosas. Además no está hecho a colores, y no trae la opción de poder (valga la redundancia) jugar algún juego histórico como el de SNES.





TODOS ESTAN A UN SUPER PRECIO
VEN POR ELLOS O PIDESELOS A LOS REYES Y EMPIEZA BIEN EL 96

TEPEYAC
Plaza Tepeyac
Calz. de Guadalupe #431
Local 67
Col. Guadalupe Tepeyac
Tel: 759-01-11

INSURGENTES
Insurgentes Sur #686
Col. Del Valle
Tel: 687-73-59

PERICENTRO
Centro Comercial Pericentro
Manuel Avila Camacho #291
Segundo Nivel, Local C-2
Col. Periodista (Junto al Toreo)
Tel: 557-17-65

Los RECORDS

ALADDIN
JESUS GARAVITO ALVAREZ
MARIO SANCHEZ SANSORES
ACT RAISER 2
MARIO SANCHEZ SANSORES
AXY X-2
ANIMANIACS
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO
ART OF FIGHTING
MARIO SANCHEZ SANSORES
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
AXELAY
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
MARIO SANCHEZ SANSORES
BATMAN RETURNS
MARIO SANCHEZ SANSORES
CASTLEVANIA IV
MARIO SANCHEZ SANSORES
CONTRA
TITO-EL TORILLO
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
CONTRA 3
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
VAZQUEZ ALFEREZ VALENTE
AXY X-2
DEATH VALLEY RALLY
AXY X-2
DONKEY KONG COUNTRY
JESUS GARAVITO ALVAREZ
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ
CARLOS SOLIS SOUL KILLER
HIALIE.
DOUBLE DRAGON
MARIO SANCHEZ SANSORES
AXY X-2
DUCK HUNT
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO
DUCK TALES
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
F-ZERO
JUAN FLORES MONTIEL
FATAL FURY 3
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
AXY X-2
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
FINAL FANTASY II
DANIEL PAREDES ORTIZ
GRACIELA ROBLES REVELES
FINAL FIGHT 2
JESUS GARAVITO ALVAREZ
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
HIALIE.
MARIO SANCHEZ SANSORES
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
GOAL
AXY X-2
ILLUSION OF GAIA
ARMANDO PRECIADO PEREZ
JOE AND MAC
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
AXY X-2
JURASSIC PARK
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
JORGE GONZALEZ GUZMAN
KING OF MONSTER
JORGE ROBLES NAVA
LOLO
TITO-EL TORILLO
MEGA MAN I
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
MEGA MAN II
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
MEGA MAN III
CARMEN ROBLES REVELES
TITO-EL TORILLO
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
MEGA MAN IV
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
MEGA MAN V
MARIO SANCHEZ SANSORES
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
MAGA MAN X
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
JORGE CARRILLO GARCIA
MARIO SANCHEZ SANSORES
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
MEGA MAN X2
ALFRED M.H.-CRISTIAN CRUZ
HIALIE.
MARIO SANCHEZ SANSORES
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
METAL GEAR
TITO-EL TORILLO
MORTAL KOMBAT
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
JOSE LUIS LEZAMA TOVAR
SHANG TSUNG
JORGE CARRILLO GARCIA
AXY X-2
MORTAL KOMBAT II
JESUS GARAVITO ALVAREZ
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ
SHANG TSUNG.
AXY X-2
NBA JAM
AXY X-2
RETURN OF JEDI
HIALIE.
POWER INSTINCT
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
POWER MOVES
GLORIA ROBLES REVELES
PRINCE OF PERSIA
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
MARIO SANCHEZ SANSORES
SUPER PUNCH OUT!!!
ALFRED M.H.-CRISTIAN CRUZ
JORGE HURTADO VALDEZ
TITO-EL TORILLO
SAMURAI SHODOWN
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
JESUS SANCHEZ MEJIA
EDUARDO ROBLES REVELES
STAR FOX
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
MARIO SANCHEZ SANSORES
AXY X-2
STRET FIGHTER II
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
HIALIE.
MARIO SANCHEZ SANSORES
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
AXY X-2
TITO-EL TORILLO
STRET FIGHTER II TURBO
JESUS GARAVITO ALVAREZ
JORGE CARRILLO GARCIA
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
AXY X-2
TITO-EL TORILLO
STUNT RACE
JOSE LUIS LEZAMA TOVAR
SUPER CONTRA
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
SUPER COPA
MARIO SANCHEZ SANSORES
SUPER DOUBLE DRAGON
AXY X-2
SUPER MARIO BROS 1
MARIO SANCHEZ SANSORES
TITO-EL TORILLO
SUPER MARIO BROS 2
MARIO SANCHEZ SANSORES
JORGE ROBLES REVELES
TITO-EL TORILLO
SUPER MARIO BROS 3
MARIO SANCHEZ SANSORES
TITO-EL TORILLO
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
JORKRISCA
SUPER MARIO WORLD
ALFRED M.H.-CRISTIAN CRUZ
JOSE LUIS LEZAMA TOVAR
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
AXY X-2
MARIO SANCHEZ SANSORES
SUPER METROID
ESUS SANCHEZ MEJIA
ALFRED M.H.-CRISTIAN CRUZ
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
SUPER STAR WARS
VAZQUEZ ALFEREZ VALENTE
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ
MARIO SANCHEZ SANSORES.
TMNT IV
JAIME ACEVEDO ORTIGOZA
MARIO SANCHEZ SANSORES
JAVIER ROBLES REVELES
FRANCISCO RIVERA H.
AXY X-2
TITO-EL TORILLO
THE FLINSTONES
JAVIER ROBLES REVELES
JISAY BOCANEGRA RAMOS
TOP GEAR II
CARMEN ROBLES REVELES
WORLD HEROES 2
CARLOS SOLIS SOUL KILLER
CARMEN ROBLES REVELES
LUIS EDGAR NAVA RDGUEZ.
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
ZELDA 3
JUAN LIZARRAGA PALAZUELO
CARLOS SOLIS SOUL KILLER
TITO-EL TORILLO
CARMEN ROBLES REVELES

TAMBIEN AGRADECEMOS A:

EDGAR ABALLEGRA
LUIS SARABIA R.
ALEX Y EVA
DANIEL HDZ. HERRERA
ERICK
JOSE REYES H.
GLACIUS
DIEGO MENDOZA I.
QUIMERA
ALFONSO DOMINGUEZ S.
FENIX
OMAR DE ZAVALA T.
JORGE LUGO MEDINA
ARMAX
SEPD
PEDRO RODRIGUEZ V.
MARCO ALVARADO G.
XIHS
FRANCISCO TREJO S.
JOSE A. COVARRUBIAS
JORGE IBARRA ESPINOZA
AXY X2
OSCAR TREJO
ERICK ELEAZAR C.
RAUL SOLIS VALLE
NORA A. LARA
AUGUSTO J. AVILA V.
TATIANA ARRAMBIDE
CESAR JIMENEZ A.
DANIEL BARCENAS Z.
GILBERTO GARCIA
PONCHO
RAUL XALAPA HDZ.
LUIS E. PEREA
RAMON ZAPATA SOLIS
ARIEL BALDENEGRO C.
IVAN NAVA R.
ROBERTO Y PEDRO
CHT.C
CARLOS CASTILLO R.
DON COYOTE
LUIS HERNANDEZ L.
DRAKO DE AQUAZUL
EDUARDO ZAGACETA L.
ROBERTO ISLAS I.
ARMANDO CASTILLO R.
ARTURO RANGEL J.
REYNALDO OLVERA MEZA
MEGAMANIATICO
VRZ
JOEL CONTRERAS O.
RAUL MENDRETA A.
SHARPE - 84
WAKKO WARNER
MIGUEL MERINO G.
LA CHANGA
EVERARDO REYES H.
RODRIGO ANDRADE H.
TNT
CARLOS LOPEZ G.
MARIO SERRANO F.
SHADOW
JORGE HERNANDEZ P.
GUSTAVO RUANO R.
SHADOW X.
KEN FX
CESAR BARRETO S.
ERNESTO ROMAN V.
SHANG TSUNG
JUAN ZAMUDIO L.
CARLOS CARBAJAL C.
RAUL RIVERA RIOS
GUSTAVO NEGRETE R.
ALVARO PECH Y.
PORRY
MAURICIO GALINDO M.
CHA!
RICARDO LAZARO Z.
SABIN
CARLOS GARDUÑO H.
MANUEL GARCIA V.
ERANDI VALENCIA B.
KIEFAR ZAVALA R.
FRANCISCO RIVERA HDZ.
CARLOS CASTRO V.
OMAR ORTIZ R.
HUMBERTO CABRERA C.
YO
LOR TEAM
ALFREDO HDZ. SOSA
DANIEL I. GONZALEZ
RICARDO ZAVALA A.
CAG
VISCA
GABE
PEDRO ALVAREZ Y.
JOSAPHAT CUEVAS O.
ANTONIO HERNANDEZ HDZ.
WALTER S.A.
TERRY BOJARD S.
JORGE MENDEL
SFX
SERGIO ALVAREZ V.
ALEJANDRO R.B.
JAIME H.A
EDMUNDO LARA V.
JAIME FUERTE I.
DANIEL SANCHEZ G.
VICIO
MARIO SANCHEZ S.
ANTOLIN MEZA RUIZ
ROBIN
CRISTIAN ROMANO M.
HAN SOLO
ADRIAN GUEL
DIEGO TOSCANO LOPEZ
MONICA ARANDA M.
LUIS SOLIS VAZQUEZ
RICARDO PAEZ M.
FIN
PABLO VIZLARRA V.
KRISTIAN ANDRADE E.
JORGE HUERTA URBAN
CARLOS CARRASCO S.
JONATHAN CASTILLO Z.
PABLO RAMIREZ M.
JOSE ROMERO ROCHA
JUAN DEL RAZO V.
JOSUE ACEVEDO V.
GAME - MAN
ABV
OMEGA 95
ANGEL HUERTA G.
GUSTAVO RUANO R.
BARBARA OLMOS A.
LOGAN
ALEJANDRO GUIZAR
OMAR ZAVALA T.
GERARDO FLORES CHAVEZ
SOTENO BUSTOS G.
ERNESTO ECHEVERRIA
MERLIN REYES L.
SERGIO ORTIZ MORENO
J.E.Y.G.
LUIS CENDEJAS
GABRIEL GUTIERREZ F.
ARTURO PEREZ P.
JMPH
ALEJANDRO GONZALEZ A.
ALBERTO TOQUIANTZ R.
ROBETO ORTIZ C.
BAMBU





Después de casi un año de espera en varios de los locales de Arcade, podrás echarle un ojo al nuevo Samurai Shodown 3, en esta tercera parte tenemos el agrado de decirle que este juego está muy cambiado y no es como las secuelas que saca SNK, donde los gráficos son muy parecidos a versiones anteriores y se mantiene a la gran mayoría de los personajes, este es un título totalmente diferente y lo mejor de todo es que hay bastantes personajes nuevos y los que se mantienen tienen bastantes modificaciones. El juego tiene muchas opciones que a continuación explicaremos.



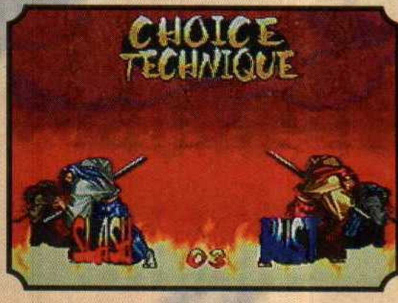
En las anteriores versiones tu línea de Rage se acumulaba por los ataques recibidos y los que les dabas a tus enemigos, pero aquí ya podrás llenar esta línea con sólo presionar los botones A, B y C muy al estilo de KOF.

Recuerda que al llenar esta línea tus ataques serán más poderosos y podrás ejecutar ciertos ataques especiales.

NIVEL DE DIFICULTAD



Ahora cada jugador podrá elegir tres diferentes opciones antes de cada pelea, éstas se miden por la habilidad del peleador. Por ejemplo: en Beginner tu peleador tendrá un limitado número de Auto-Defensas; en Medium jugarás como normalmente lo haces en cualquier juego de pelea y para la opción Upper no podrás poner defensa, pero siempre tendrás tu nivel de "Rage" o Furia al máximo, lo que quiere decir que le restarás bastante energía a tu contrincante con un sólo golpe



Cada peleador ahora domina dos distintos modos de pelea, estas técnicas son llamadas Slash y Bust y se eligen antes de cada encuentro. Esto quiere decir que tienes dos peleadores en uno, ya que cada una de ellas tiene diferentes poderes que obviamente tendrás que dominar.

No sólo nos referimos a los que tiene cada peleador, sino a los que son generales. Por ejemplo, ahora ya puedes esquivar los poderes de tus rivales haciéndote hacia un lado muy al estilo de KOF, esto se logra presionando los botones A y B, si los presionas estando cerca de tu adversario te pasarás rápidamente detrás de él para intentar sorprenderlo.
Si presionas los botones B y C ejecutarás un ataque conocido como "Torso Attack" y que te permite atacar a tu enemigo y al mismo tiempo esquivar ataques por abajo.





Entre otras cosas de las que te podrás dar cuenta es que ahora todos los personajes tienen tres niveles de ataque con la espada y sólo una patada (¿Alguien las va a extrañar?), tambien te puedes mover en el escenario antes de que comience cualquier batalla y puedes poner defensa en el aire. Todo lo anterior hace que este juego tenga muchas cosas más que dominar comparadas con las anteriores versiones





Al igual que en la anterior versión cada que llenes la línea de "Rage" podrás ejecutar cientos ataques especiales que si los conectas harás que tu rival se arrepienta de haberte retado, ¡Ah! y de paso harás que pierda su arma, la cual sólo caerá lejos de él y no explotará como sucedía en la anterior secuela.



Cada que dos personajes ejecuten un ataque fuerte y choquen entre ellos, se verán envueltos en una lucha cuerpo a cuerpo, aquí deberás presionar rápidamente los botones para hacer que tu enemigo pierda la espada. Mientras tu rival no tenga su espada cualquier ataque le restará energía aunque ponga defensa.

Ahora veremos a cada uno de los nuevos peleadores y una pequeña tabla con sus movimientos que te será muy útil si en donde juegas no acostumbran poner la típica calcomanía con los movimientos o algún "gandul" ya se la voló.



Los botones están en este orden:

A: Ataque Débil **B:** Ataque Medio
C: Ataque Fuerte **D:** Patada

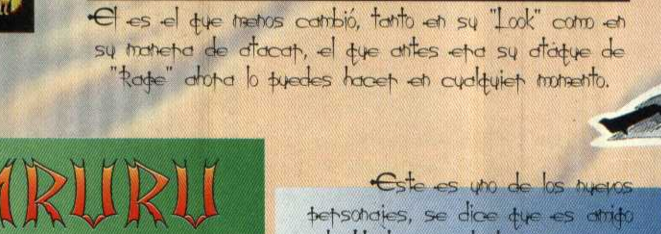


HAOHMARU



	SLASH	BUST
	→ ↘ ↓ ↙ ← +C	↓ ↘ → +A,B o C
	↓ ↘ → +A,B o C	→ ↙ ↓ ↘ +A,B o C
	→ ↙ ↓ ↘ +A,B o C	→ ↓ ↘ +D
	← ↓ ↙ +A,B o C	↓ ↘ → +D
	En el aire marca ↓ ↘ → +A,B o C	↓ ↙ ← → +C
SUPER	→ ↓ ↘ → ↓ ↘ +AB	→ ← ↙ ↓ ↘ +CD

Él es el que menos cambió, tanto en su "Look" como en su manera de atacar, el que antes era su ataque de "Rage" ahora lo puedes hacer en cualquier momento.



RIMRURU



¡Adivinaste!, ella es la hermana menor de Nakoruru. Al igual que su hermana mayor ella pelea por defender su tierra sagrada, aunque su elemento de ataque es el hielo.

	SLASH	BUST
	↓ ↙ ← → +C	→ +AB o ↘ +AB
	← ↙ ↓ +A	↙ ← ↓ +A
	↓ ↘ → +A,B o C	↓ ↘ → +A,B o C
	→ ↘ ↓ +A Al saltar	→ ↘ ↓ +A Al saltar
	→ ↘ ↓ ↙ ← +B	→ ↘ ↓ ↙ ← +D
	→ ↓ ↘ +A	
SUPER	→ ↘ ↓ ↙ ← X2+CD	→ ↘ ↓ ↙ ← +CD

SHIZUMARU HISAME

Este es uno de los nuevos personajes, se dice que es amigo de Haohmaru y lucha para vengar la muerte de sus padres. Su arma principal es un gran paraguas.

	SLASH	BUST
	→ ↘ ↓ ↙ ← +A,B C	En el aire ↓ +C
	↓ ↘ → +A,B o C	En el aire ↑ +C
	← ↙ ↓ ↘ → +A	↓ ↘ → +A,B o C
	← ↓ ↙ +A,B o C	← ↓ ↙ +A,B o C
	→ ↙ ↓ ↘ +A,B o C	→ ↙ ↓ ↘ +A,B o C
SUPER	→ ↘ ↓ ↙ ← X2+CD	→ ← ↙ ↓ ↘ → +AB







GAIRA KAFUIN

Un hombre de gran tamaño y fuerza que está en contra del uso de armas. Él tiene bastantes movimientos de lejos, por lo que no te debes confiar. ¿No se te hace conocido su escenario?



	SLASH	BUST
	Al saltar ↓ +C	Al saltar ↓ +D
	Al saltar ↓ +D	↓↙← +A
	↓↙← +A	↓↘→ +A,B o C
	→↓↘ +A,B o C	↓↓ +AB
	↓↘→ +AB	↓↙←→ +AB
	↓↓ +AB	↓↙←→ +CD
	←↓↙ +A,B o C	
SUPER	↓↘→↓↘ +AB	↓↘→↓↘ +AB

BASARA KUBIKIRI

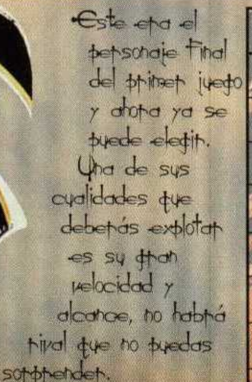
	SLASH	BUST
	Al saltar ↓ +D	Al saltar ↓ +D
	←↙↓↘→ +A	←↙↓↘→ +A
	→↘↓↙← +A,B,C	→↙↓↘ +A,B o C
	↓↙← +D	↓↙← +D
	↓↘→ +A,B o C Al saltar	↓↘→ +A,B o C Al saltar
	↓↘→ +A,B o C	↓↘→ +A,B o C
	←↘↓↙ +C	→←→ +AD
SUPER	←↙↓↘→← +AB	←↙↓↘→← +AB



Este personaje es bastante extraño, pues además de atacarte con una estrella y poder teletransportarse tiene uno de los festejos más macabros que hayas visto.

AMAKUSA SHIROTOKISADA





Este era el personaje final del primer juego y ahora ya se puede elegir. Una de sus cualidades que deberás explotar es su gran velocidad y alcance, no habrá rival que no puedas sorprender.



	SLASH	BUST
	←↙↓↘→ +D	←↙↓↘→ +D
	→↘↓↙← +D	→↘↓↙← +D
	↓↘→ +A,B o C	↓↘→ +A,B o C
	→←↙↓↘→ +C	→←↙↓↘→ +C
	→↘↓ +C	→↘↓ +C
	←→←→ +A,BoC	←→←→ +A,BoC
	←↙← +A	←↙← +A
SUPER	←→↓↘ +BC	←→↓↘ +BC

GALFORD

	SLASH	BUST
	↓↘→ +A,B o C	→ +AB o ↘ +AB
	→←↙↓↘→ +AB	↓↘→ +A,B o C
	→↘↓↙← +A,B C	→←↙↓↘→ +AB
	→↓↘ +C	→↘↓↙← +A,B C
	↓↙← +A	→↓↘ +D
	↓↙←↓↙← +A	→↓↘ +D
	↓↙← +B	→↓↘ +C
	↓↙← +C	
	↓↙← +D	
SUPER	→←↙↓↘→ +CD	→↘↓↙←→ +C

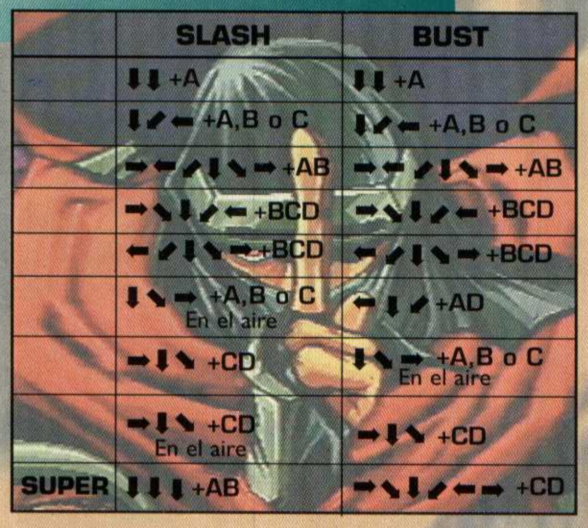


Galford fue un personaje que cambió bastante, aunque sí mantiene muchos de los ataques de los anteriores juegos (y ahora tiene muchos nuevos) sobre todo en "Bust mode" donde por cierto no lo acompaña su fiel mascota "Pappy".





HATTORI HANZO



	SLASH	BUST
	↓↓ +A	↓↓ +A
	↓↙← +A,B o C	↓↙← +A,B o C
	→←↙↓↘→ +AB	→←↙↓↘→ +AB
	→↘↓↙← +BCD	→↘↓↙← +BCD
	←↙↓↘→ +BCD	←↙↓↘→ +BCD
	↓↘→ +A,B o C En el aire	←↓↙ +AD
	→↓↘ +CD	↓↘→ +A,B o C En el aire
	→↓↘ +CD En el aire	→↓↘ +CD
SUPER	↓↓↓ +AB	→↘↓↙←→ +CD



Aunque tiene gran parecido en el traje a Galford, él usa diferentes ataques. Es bastante peligroso porque te puede arrojar poderes de lejos y al instante teletransportarse a tu lado.

NAKORURU



¿Que no se supone que había muerto en el anterior juego?. De cualquier forma ella está aquí de vuelta y ahora no sólo se hace acompañar de su águila sino también de un terrible lobo.

	SLASH	BUST
	→↓↘ +D	→↓↘ +D
	←↙↓ +A,B o C	←↙↓ +A,B o C
	↓↘→ +A,B o C	↓↘→ +A,B o C
	←↓↙ +A,B o C	←↓↙ +A,B o C
	↓↙← +D	↓↙← +D
	↘+D ↓+D ↙+D	↗+D ↓+D ↖+D
	↓↘→ +C	←↙↓ +C
	→↘↓↙← +A	↓↘→ +C
	→↘↓↙← +B	→↓↘ +C En el aire
	→↘↓↙← +C	
SUPER	→↘↓↙←→↘↓↙← +AB	←↙↓↘→↓↘ +BC



TACHIBANA UKIO

Otro que se supone había muerto y si no murió debería hacer algo con esa tos.
Si tú creías que antes él era un personaje muy "manchado" espera a ver todos los movimientos nuevos que le pusieron.

	SLASH	BUST
	↓↙← +D	←→ +A
	↓↙← +A,B o C	↓↙← +A,B o C
	↙↓↘→ +A,B o C En el aire	↙↓↘→ +A,B o C En el aire
	↓↘→ +A,B o C	↘↓↙←→ +C
	→↘↓↙← +C + A	→↓↘ +A,B o C
	→↘↓↙← +C + B	
SUPER	→↘↓↙←→ +BC	→←→ +CD

KIBAGAMI GENJURO

Este es el personaje que menos movimientos especiales tiene, pero eso no lo hace el más débil y lo podrás comprobar cuando recibas un ataque fuerte con la línea de "Rage" al máximo.

	SLASH	BUST
	→↓↘ +A,B o C	→↓↘ +A,B o C
	↓↘→ +A,B o C	→←→ +A,B o C
	↓↙← +A,B o C	↓↙← +A,B o C
	←↓↙ +C	↓↘→ +A,B o C
	→↘↓ +A,B o C	→↘↓ +A,B o C
SUPER	→←↙↓↘→ +AB	→←↙↓↘→ +CD





SENRYO KYOSHIRO

	SLASH	BUST
	↓↘→ +A,B o C	↓↘→ +A,B o C
	→↓↘ +A,B o C	→↓↘ +A,B o C
	→←↙↓↘→ +AC	↓↙←↓↙← +C
	↓↙← +A,B o C	↓↘→↓↘→ +C
	↓↘→↓↘→ +C	En el aire ↓ +A
	En el aire ↓ +A	→↘↓↙← +A, BoC
	→↘↓↙← +A, BoC	
SUPER	↓↘→↓↘→ +BC	↓↘→↓↘→ +BC

Este personaje sufrió un drástico cambio en su apariencia y en sus movimientos y aunque le quitaron muchos de sus ataques de gran alcance, le agregaron otros que golpean más de una vez.





En este juego tú escoges a un personaje y comienzas a pelear contra otros de los personajes controlados por el CPU (eso es, claro, si alguien no llega a retarte) después de haber vencido a 5 de ellos te encontrarás con el misterioso réferi (el cual como habrás notado, ahora no aparece al fondo en cada encuentro) quien entonces tomará la forma de tu personaje y te le enfrentarás. Creemos nuestro deber advertirte que él es bastante difícil así que prepárate.





Después de derrotar a 11 de los personajes que acabamos de mencionar llegarás con el "jefe" de este juego. Como ya te has de imaginar no te vamos a hablar mucho de él, sólo basta con que veas la foto que te anexamos y con mencionarte que aunque no tiene un estilo de lucha tan lucido como Amakusa o Mizuki él es más efectivo en sus ataques.

INFORMACION

SUPERNESESARIA



La temporada de Basketbol comenzó hace poco y con ella hay muchas cosas nuevas: 2 nuevos equipos, nuevos jugadores (algunos por cambios) y nuevas porrristas (lo mejor de todo). Pero eso no es lo único nuevo que habrá pues en próximos días también aparecerá un nuevo juego de la NBA realizado esta vez por Konami.

Este juego es bastante bueno y está basado en el juego arcade de nombre "Run & Gun".





NBA Give´n Go es un juego para 1,2,3 ó 4 jugadores simultáneos y que utiliza las funciones del SNES de escala y rotación, aunque éste sólo tiene vista detrás de una canasta y no de 360° como el NCAA Basketbol de Nintendo, pero esto no es algo del todo malo pues aunque el jugador que encesta hacia la pantalla no tiene mucho campo visual se puede guiar fácilmente por las líneas del piso para ubicarse.



Antes de cada encuentro verás una pantalla de presentación donde se podrá ver en qué cancha vas a jugar, de qué división son los equipos involucrados y la pantalla previa al encuentro, todo esto no tiene mucha relevancia pues se supone que ya lo sabes todo, pues tú lo escogiste, pero se ve bien.



En este juego nos encontraremos con casi todos los jugadores actuales de la NBA (menos los que tienen sus propios videojuegos o cobran bastantes derechos) así como todos los equipos de esta importante liga; también podrás jugar en la cancha de algún equipo en especial aunque esto último no es algo muy espectacular pues la cancha es siempre la misma, lo único que pasa es que aparece el logo del equipo a mitad de la cancha.





Este juego es sencillo de dominar y entender sus funciones: con el botón (Y) tiras a canasta si estás a la ofensiva y tratas de robar si estás a la defensiva; con el botón (B) mandas pase o saltas; con el botón (A) cambias el jugador al que le vas a enviar pase o quieres que defienda y por último con el botón (X) haces una jugada especial a la ofensiva que más adelante explicaremos.

Al igual que en los juegos normales también podrás intentar anotar tiros de tres puntos disparando fuera del área, si presionas dos veces seguidas el botón (Y) haces una finta de tiro.





Antes de cada encuentro tendrás la posibilidad de cambiar a tus jugadores; En una pantalla especial podrás ver a quiénes tienes disponibles y en qué condiciones se encuentran para jugar, entre mayor sea el número de estrellas que tiene cada uno de ellos, será mejor su desarrollo.





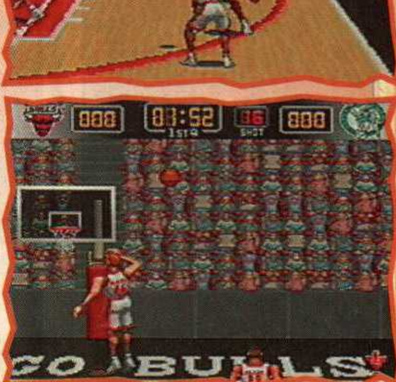
En este juego es muy importante mantener fuera de balance a tu rival y para eso es muy importante que mantengas la bola en movimiento además de que así evitarás que le caigan rápidamente al jugador que la tenga, para eso te recomendamos que mandes pase a tus compañeros pero con mucho cuidado; si observas bien podrás checar que a tus compañeros les aparece encima un mensaje de alerta cuando pueden recibir la pelota libremente y otro diferente cuando están bien cubiertos; trata de aprovechar todas las oportunidades posibles para irte arriba en el marcador.

NBA Give´n Go cuenta con una opción de repetición instantánea que se activa automáticamente cada que ejecutas una jugada especial. Estas jugadas pueden ser los Power Dunks, los tiros de 3 puntos o algunas jugadas en las que le hagas "dribbles" a varios contrarios y anotes. A diferencia de otros juegos la repetición sale a voluntad y criterio de la máquina y no cada que anotes punto como en otros juegos de deportes.





Tal como dijimos anteriormente hay una jugada que te ayudará a anotar puntos además de que es bastante espectacular. Esta jugada es el Power Dunk y para ejecutarla el jugador que tenga la bola deberá estar cerca del área rival y un jugador de tu equipo debajo de la canastá, cuando reúnas éstas condiciones presiona el botón X en tu control y tu jugador enviará un "pase/tiro" hacia la canasta y el segundo jugador brincará y la clavará. Esta jugada es bastante espectacular y funciona muy bien para tomar desprevenido al rival, lo malo es que es muy fácil de bloquear por lo que el jugador que la va a encestar debe estar solo.







Cuando termines de jugar el segundo cuarto, tus jugadores tomarán un ligero descanso; mientras tu tendrás acceso a una pantalla especial donde podrás ver las estadísticas del juego hasta ese momento; ahí podrás ver su porcentaje de puntos, sus rebotes y sus tiros de tres puntos entre otras cosas, esta pantalla como ya dijimos aparece en el medio tiempo y también al finalizar un encuentro.

Este juego cuenta con una muy completa pantalla de opciones que te permitirá modificarlo en varias de sus funciones y también elegir diferentes modos de juegos. A continuación te hablaremos (¿o escribiremos?) de estas funciones.



Si estás a mitad del juego y te das cuenta que alguno de tus jugadores no está funcionando como te esperabas podrás cambiarlo llamando a un tiempo fuera con el botón Start; Al hacerlo aparecerá la pantalla de cambio de jugadores para que hagas los movimientos que necesites, recuerda que sólo tienes 3 tiempos fuera por cada 2 cuartos de juego.

ARCADE

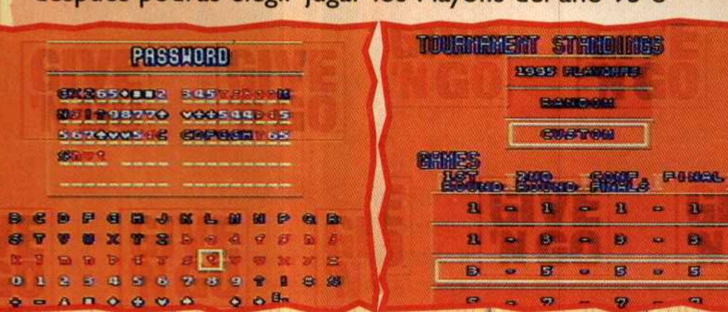


Tal como mencionamos al principio, este juego está basado en el "Run and Gun" de Arcade así que era de esperarse que tuviera un modo de juego parecido al de esa versión. Aquí tú escoges con qué equipo jugar y cuántos jugadores van a participar e inmediatamente serás enviado a los Playoffs de la NBA; deberás ganarle a 3 equipos para así poder llegar a la final y disputar el título.



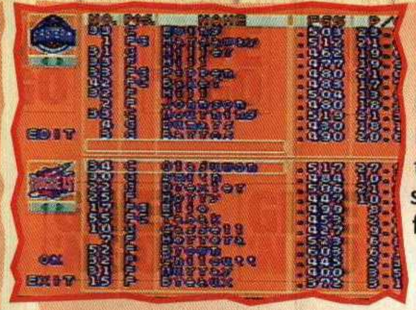
PLAYOFFS

Por el nombre tal vez parezca que esta opción es muy parecida a la de Arcade, pero no porque aquí hay muchísimas posibilidades más. Primero que nada elegirás cuántos partidos jugar en cada fase, después podrás elegir jugar los Playoffs del año 95 ó crear tu propio playoff con cualquiera de los equipos. Cualquiera que sea tu elección la podrás guardar para después con la opción de password que tiene este juego, reactivarla cuando quieras continuarla.



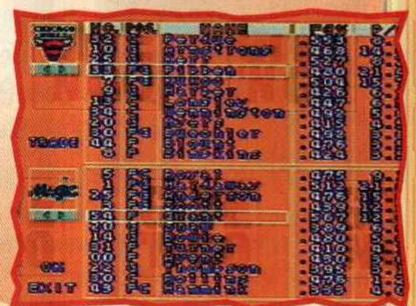
EXHIBITION





TEAM EDIT

Como podrás ver este juego está hecho. en base a los datos de la temporada del año pasado así que si quieres modificar tus equipos de forma que sean más actuales, esta



opción es la mas indicada pues así podrás intercambiar jugadores con otros equipos, además también de que así podrás hacer el equipo de las estrellas más a tu gusto por si crees que hay alguien que no merezca estar ahí.

Este es un modo muy sencillo pues aquí sólo juegas un partido. Entre tus opciones aquí están la de elegir cuántos jugadores van a participar, y elegir a cualquiera de los equipos de la NBA además de 4 equipos especiales formados por los mejores jugadores de esta liga.



SEASON

Claro, si puedes jugar Playoffs también puedes jugar la temporada completa, en este modo comienzas eligiendo tu equipo favorito y cuántos jugadores van a participar, después de eso verás tu calendario y contra quién te toca jugar, al igual que en la opción de Playoffs aquí también podrás guardar tus avances con el Password.

OPTIONS

Esta es la pantalla donde podrás cambiar de botón las funciones de cada jugador independientemente para los cuatro jugadores, además de eso también tendrás la posibilidad de alterar las reglas para así hacer el juego tipo Arcade, tipo simulación o editarlas a tu gusto, con lo cual podrás eliminar los castigos o ponerlos todos para hacer el juego más real.







Bien, definitivamente este es un buen juego, tiene bastante acción, es muy divertido en la opción de Multi-players y tiene muy buenos gráficos, su único punto en contra es que sólo se puede dominar visualmente la cancha de un lado, fuera de eso es un juego excelente.

¿Sabes cuántos juegos hay con la licencia de la NBA para el SNES, NES y GB?, pues la ridícula cantidad de 16 juegos incluyendo éste. De estos 16 juegos 11 son para el SNES, 4 para el GB y uno para el NES.



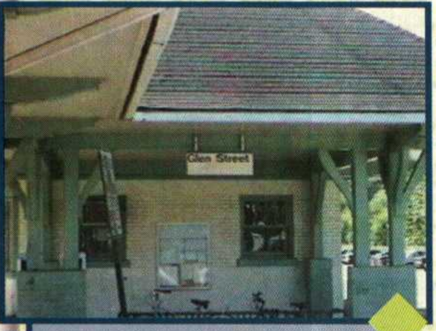
el control de las CELEBRIDADES

En un reciente viaje a Nueva York aprovechamos la oportunidad de visitar a nuestros amigos de Acclaim y nos entrevistamos con Phylene Fizzuoglio, buena amiga de Club Nintendo desde hace tiempo.



Phylene Fizzuoglio

CLUB NINTENDO: ***Sabemos que se acaban de instalar aquí en Glen Cove, N.Y., anteriormente estaban en Oyster Bay, ¿Qué es exactamente lo que tienen aquí en estas nuevas oficinas?***



Glen Cove es un típico pueblo a hora y media de Nueva York, checa la estación de trenes que tienen

PHYLENE: Bueno pues básicamente eso: ¡Oficinas!. Como todos saben Acclaim no programa los juegos, aquí nos encargamos de producirlos, de hacer la impresión del manual y de los folletos y por supuesto la parte de mercadotecnia de los juegos.

C.N.: Sabemos que recientemente adquirieron la compañía "Iguana" quien sí se encarga de la programación.

P.F.: Así es, visto de esta manera se podría decir que Acclaim sí programa juegos, pero eso no se hace aquí, siempre trabajamos con programadores externos, aunque a veces como en el caso de Iguana forman parte de Acclaim.

C.N.: Acclaim se ha caracterizado por escoger siempre licencias exitosas, ya sea en películas, deportes o personajes famosos de Comics y caricaturas.

Estas son las nuevas oficinas de Acclaim en Glen Cove, N.Y.



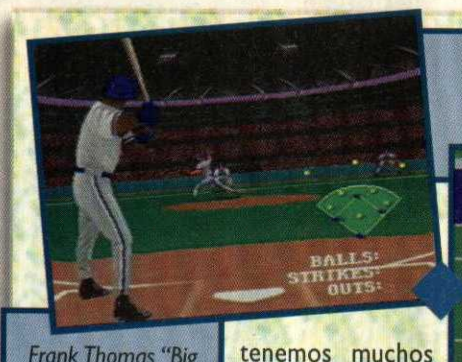
P.F.: Efectivamente, siempre estamos a la vanguardia en mercadotecnia para saber cuándo se va a vender una licencia que va a ser exitosa y siempre tratamos de conseguirla para hacer un buen juego con ella. En estos momentos Acclaim está en un período de expansión, estamos firmando convenios con muchas compañías muy importantes y al mismo tiempo estamos adquiriendo compañías exitosas como Lazer-Tron para hacer más juegos de arcadias.

C.N.: Tuvieron muchísimo éxito con el juego de Batman Forever que salió simultáneamente con la película, ¿Qué nos puedes decir de esto?.

P.F.: Efectivamente, en cuanto nos enteramos que existía el proyecto de desarrollar una nueva película de Batman, nos pusimos en contacto con la Warner Bros. Este tipo de cosas son las que queremos lograr: que los consumidores encuentren el videojuego cuando tienen la fiebre por la película.

C.N.: Acclaim también se caracteriza por conseguir las mejores licencias para videojuegos de deportes.

P.F.: Sí, sabemos que estos juegos cuando están bien hechos gustan mucho a los consumidores, es por esto que



Frank Thomas "Big Hurt" Baseball

Acclaim también se caracteriza por conseguir las mejores licencias para producir juegos de deportes.

NFL Quarterback Club '96



WWF Wrestlemania

tenemos muchos títulos de deportes para esta temporada entre los cuales están: Frank Thomas "Big Hurt" Baseball, Foreman For Real, NBA Jam Tournament Edition, NFL Quarterback Club '96, WWF Wrestle Mania y WWF Raw.

C.N.: También le están dando mucho auge a los juegos basados en los héroes de historietas y comics.

P.F.: Así es, Acclaim de hecho está distribuyendo los comics de Valiant, Armada y Windjammer lo cual promete muchos títulos más pero de momento contamos con títulos como Justice League, Venom Spider-Man: Separation Anxiety y Spider-Man entre otros.

C.N.: ... Entre "otros" también se encuentra el juego de Turok: Dinosaur Hunter que fue de los primeros títulos anunciados para el Nintendo Ultra 64, ¿Cómo van con este título?

P.F.: Bueno, como tú sabrás este juego iba a salir este fin de año, pero al posponer la salida del Nintendo Ultra 64, tuvimos más tiempo de pulir detalles. Cuando lo presentemos estará muy listo y será un gran título.

C.N.: ¿Van a seguir apoyando al Super Nintendo?.

P.F.: Definitivamente sí, consideramos que el Super NES está ahora en la cúspide y se pueden hacer todavía cosas maravillosas en él, tenemos muchos proyectos, por ahora secretos, pero seguiremos sacando juegos para este sistema.

La de Batman Forever fue una muy fructífera licencia para Acclaim



C.N.: Y hablando de sistemas, ¿Están desarrollando ya algún título para el Virtual Boy?

P.F.: El Virtual Boy es un sistema muy interesante que ofrece muchas posibilidades y no dudo que vayamos a programar algo en él pero de momento no hay nada.

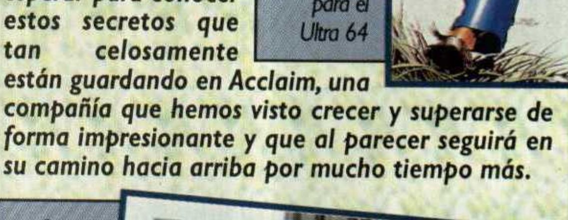
En la actualidad Acclaim cuenta con juegos como: Justice League, Venom / Spider-Man -Separation Anxiety- y Spider-Man.

C.N.: Sabemos que aquí en las oficinas además de papeles y mercadólogos también tienen probadores de videojuegos, ¿Podemos visitarlos?

P.F.: Bueno, pues estamos preparando sorpresas de las cuales aún no podemos hablar y nuestros videojugadores están ocupados en ellas en estos momentos. En cuanto podamos decirles de qué se trata tengan por seguro que se los comunicaremos.

Turok -Dinosaur Hunter- fue uno de los primeros títulos que sa habían anunciado para el Ultra 64

Pues tendremos que esperar para conocer estos secretos que tan celosamente están guardando en Acclaim, una compañía que hemos visto crecer y superarse de forma impresionante y que al parecer seguirá en su camino hacia arriba por mucho tiempo más.



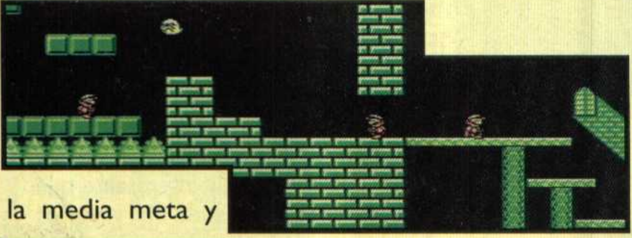


Cuando Acclaim se mudó a Glen Cove los comercios le dieron la bienvenida.



Métete en la escena de la casa en Pumpkin Zone, pasa





la media meta y

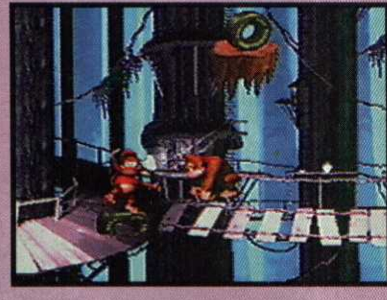


avanza un poco. Al llegar al lugar indicado en el mapa presiona ⬇ + **B** y en el lugar donde está el círculo en el mapa pasarán cosas raras.

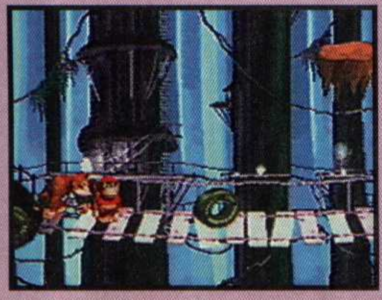
(Leo y Bety)



En la escena Rope Bridge Rumbe, llega a



la media meta y avanza un poco hasta llegar al lugar donde indica la foto. Para bajar la llanta que está en la plataforma, sólo tienes que ponerte abajo de ella y rodar hasta que la llanta de arriba baje.



EDUARDO TENA HERNANDEZ "EDI EL VERDADERO"

ESTE COMPACT DISC PUEDE SER TUYO
GRATIS

ALL NEW SONGS FROM THE MOTION PICTURE

STREET FIGHTER

ICE CUBE • AHMAD/RAS KASS/SAAFIR • NAS • THE PHARCYDE • PARIS • RALLY RAL • THE B.U.M.S • LL COOL J • CRAIG MACK • HAMMER/DEION SANDERS • PUBLIC ENEMY (CHUCK D) INTRODUCING THE WRECK LEAGUE • ANOTHA LEVEL • ANGELIQUE KIDJO • CHAGE & ASKA

SOUNDTRACK

ASI COMO LO OYES

Ahora con tu suscripción a Club Nintendo llévate gratis el CD con la música original de la película Street Fighter y el talento de Ice Cube, Hammer, Deion Sanders, Public Enemy y 9 raperos más.

Asegura tus 12 números mensuales por sólo N$144.00 y recibe gratis el CD de Street Fighter. ¡Suscríbete RAPido!



Nintendo®

CUPON DE SUSCRIPCION ANUAL A "NINTENDO"

CLUB Nintendo

SÍ **Acepto suscribirme y recibir mensualmente la revista CLUB NINTENDO en su edición regular de 12 ejemplares anuales por sólo N$144.00.** OS-N-TN-1095

Adjunto: ☐ Cheque Certificado ☐ Cheque de Caja ☐ Giro Postal (a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.)

O prefiero autorizar que carguen a la Tarjeta de Crédito la cantidad de N$ ________

☐ BANAMEX (Afiliación Nº CC-042614) ☐ CARNET (Afiliación Nº CC-042614) ☐ BANCOMER (Afiliación Nº 042614) ☐ AMERICAN EXPRESS (Afiliación Nº AE-935-651-2815) ☐ DINERS CLUB (Afiliación Nº 92602-5611-1-DC)

GARANTÍA

Si ordenas tu suscripción por 12 meses a la revista CLUB NINTENDO, en su edición regular, pagarás sólo N$144.00; te cubrirás del riesgo de un incremento en el precio de venta de la revista, y además serás de los primeros en recibirla mensualmente.

Nº de tarjeta: ________ Fecha de vencimiento de su tarjeta

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

(Escribe con letra de molde y sin abreviaturas)

Firma del tarjetahabiente

NOMBRE (S) APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO

CALLE NUMERO COLONIA O FRACCIONAMIENTO

CIUDAD O POBLACION CODIGO POSTAL

ESTADO TELEFONO AÑO DE NACIMIENTO PROFESION

ENVÍA TU CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN ¡HOY MISMO!

¡GRATIS! Al ordenar tu suscripción por un año recibirás el disco compacto con las nuevas canciones de la película Street Fighter.

Apresúrate porque este ofrecimiento es válido hasta agotar existencias.

DISTRIBUIDORA Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco No. 435, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F.

DOBLA AQUI

PARA SUSCRIBIRTE HAZ LO SIGUIENTE

1.- Elige tu forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque Certificado, Cheque de Caja o Giro Postal.**
2.- Anota tus datos personales en el Cupón.
3.- Si deseas pagar con **Tarjeta de Crédito,** firma el pagaré y anota la fecha de vencimiento. Pero, si tu pago es con **Cheque o Giro,** llénalo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S. A. DE C.V.
4.- Recorta toda esta página por la línea vertical marcada.
5.- Dobla esta hoja en 3 tantos, por las partes marcadas en forma horizontal.
6.- Si vas a efectuar tu pago con Cheque o Giro, inclúyelo en la parte central de la hoja.
7.- Cierra la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.
8.- Deposítalo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene RESPUESTA PAGADA.

CLUB Nintendo

Si estás interesado en adquirir números atrasados, solicítalos en los teléfonos:

5-67-23-12 • 5-67-23-71 • 5-67-23-77

NO MANDES DINERO EN EFECTIVO, LA LEY LO PROHIBE. (ART. 444 FRACC. I Y II DE LA LEY DE VÍAS DE COMUNICACIÓN EN VIGOR).

NO ENVIES GIROS TELEGRAFICOS, PORQUE NOS IMPIDEN IDENTIFICAR Y APLICAR CORRECTAMENTE TU ORDEN Y TU PAGO.

¡ORDENA TU SUSCRIPCIÓN POR TELÉFONO!
D.F. E INTERIOR:
5-61-72-33

RECORTA POR AQUI

IMPORTANTE: No se sirven órdenes de suscripciones a Apartados Postales o a domicilios conocidos, porque no recibirías un servicio eficiente y rápido.

Empezarás a recibir tu ejemplar mensual de suscripción, dentro de 30 ó 45 días.

DOBLA AQUI

▼▼ AL ARMAR TU SOBRE, ESTA RESPUESTA PAGADA DEBE QUEDAR EN EL FRENTE ▼▼

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR
SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA RE-DIN-DF-004-95 AUTORIZADO POR SEPOMEX

EL PORTE SERA PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Departamento de Suscripciones
Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.

INFORMACION

SUPERNESESARIA



La temporada de Fútbol Americano Profesional empieza. Una vez más los 30 equipos comienzan a luchar por llegar a los Play-Offs, y de ahí a conquistar la cima y ganar el Super Bowl. Esta temporada los Vaqueros de Dallas vienen muy poderosos, los Bills de Buffalo están muy calladitos, pero en cualquier momento podrían darnos una pequeña sorpresa.



Los actuales campeones, los 49ers, no van tan bien como se esperaba, pero todavía falta tiempo para el Super Bowl y los Jefes de Kansas City están haciendo su mejor esfuerzo. Pero sólo un equipo será campeón y ese será el que tú decidas, ya que Acclaim trae para tu SNES un juegazo programado por la gente de Iguana Entertainment que trae 24 megas de Fútbol Americano Profesional.











Esta secuela de Quarterback Club trae nuevas cosas y mejores opciones que el anterior, pero empecemos desde el principio.





En esta opción podrás jugar un partido de Pre-temporada, de la temporada, Play Offs o Pro-Bowl, con tu equipo favorito.

Aquí cada equipo tiene sus propias jugadas, tanto a la defensiva como a la ofensiva. Tiene sus propias estadísticas y sus cualidades. Todo esto está basado en datos reales, así que encontrarás hasta los verdaderos integrantes de los equipos.





Cuando eliges a tu equipo podrás escoger el Quarterback que quieras que comande a tu escuadra. Así podrás ver a ¡Young jugando con los Vaqueros!





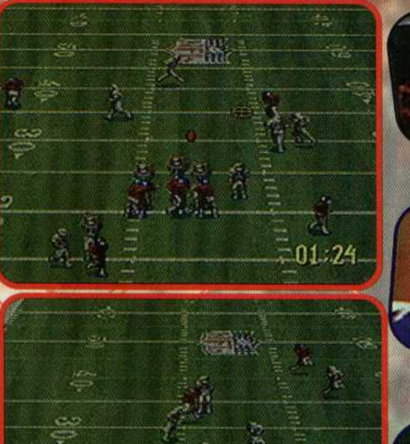





Ya que estés jugando, tendrás que utilizar todas tus habilidades para derrotar a tu oponente, así como tus amplios conocimientos de Football para poder llegar hasta las diagonales (pero no a las tuyas). Usa todas las mañas que conozcas, como engaños de pase, doble reversible, engaños de gol de campo. Esto lo puedes hacer gracias a que existe la opción de cambiar la jugada en el momento de la formación, y con esto despistar al oponente.

Por ejemplo aquí esperaban corrida y ¡ve lo que sucedió!









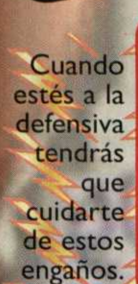






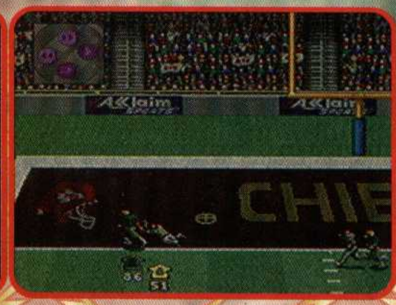












Cuando estés a la defensiva tendrás que cuidarte de estos engaños. Tal vez al principio sientas que no la haces, pero si aprendes de tus errores podrás mejorar y para esto el juego cuenta con repetición instantánea donde verás la jugada desde 2 ángulos distintos.













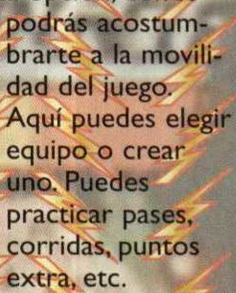
SIMULATION

¡Adivinaste! Aquí podrás participar en Juegos Históricos, en donde parecía que todo estaba perdido, y un golpe de $uerte cambia la historia. Podrás elegir entre 50 diferentes situaciones, de las cuales hay algunas que se desarrollan en el año 20XX.





PRACTICE



Y no podía faltar esta opción, donde podrás acostumbrarte a la movilidad del juego. Aquí puedes elegir equipo o crear uno. Puedes practicar pases, corridas, puntos extra, etc.



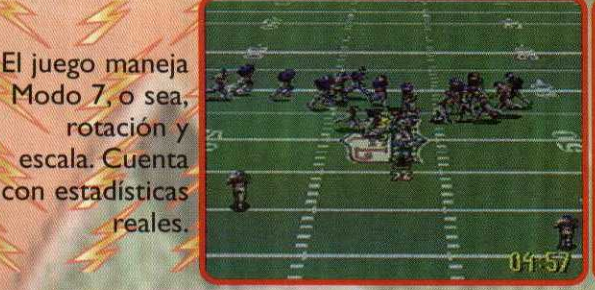


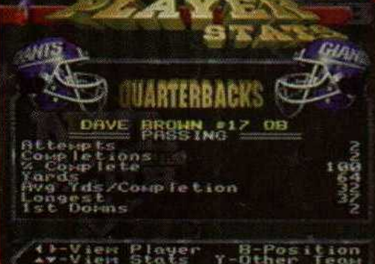


Ahora veamos las cosas que trae el juego.



El juego maneja Modo 7, o sea, rotación y escala. Cuenta con estadísticas reales.











Los gráficos están muy buenos.
Puedes jugar con otros 4 cuates al mismo tiempo, una opción clásica de los programadores de Iguana.

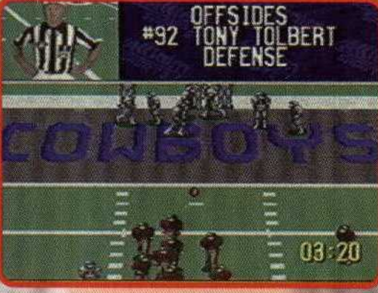
Cuenta con batería para que no tengas que apuntar passwords conforme vayas avanzando en el juego.







Trae las reglas bien establecidas, tanto castigos como conversiones.







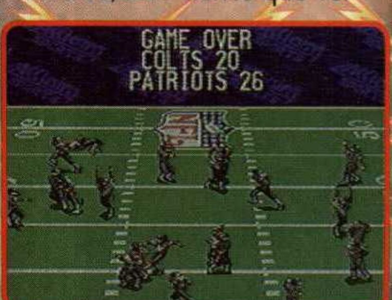


Tiene a los 30 equipos, incluyendo a Carolina y Jacksonville. Hasta tiene comentaristas.

NFL QUARTERBACK CLUB '96 es una muy buena opción en juegos de este deporte. Si eres aficionado a él, créenos que te va a gustar mucho. Si piensas que es como los otros, sólo tienes que ver que cuenta con la opción de 5 jugadores.





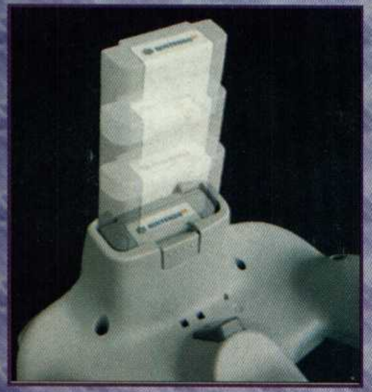


Llegamos barriéndonos de Japón para entregar estas páginas donde Club Nintendo cubrió los eventos llamados "Shoshinkai" y "Spaceworld" en los cuales Nintendo mostró por primera vez al mundo el Nintendo Ultra 64 (pero como ya te habíamos comentado, en Japón se le conoce sólo como Nintendo 64) obviamente esto fue lo mejor que vimos, pero para poder explicar mejor comencemos con el control.



Memory Pack

Por detrás del control se introduce el Memory Pack que es una especie de cartucho de Game Boy donde puedes guardar o salvar los datos de tus juegos y la forma en que acomodaste los botones. O también si juegas en vs. mode puedes salvar la información de la pelea en el memory pack. Esto te ayuda a analizar el estilo de juego de tus amigos (o enemigos) o te permitirá presumir tus récords. ¿Te das cuenta de qué forma se agregan puntos importantes que hacen del Nintendo Ultra 64 un aparato fuera de serie?



Stick Direccional 3D

Esto es precisamente lo que va a dar la posibilidad (junto con el CPU del Nintendo Ultra 64) de revolucionar la forma de jugar. El stick direccional 3D es como un pequeño joystick que puedes mover libremente, no hay limitaciones para moverte con la graduación exacta, pues hasta ahora el pad o cruz direccional normal no te permitía giros precisos.

Por ejemplo, en el juego de Super Mario 64, estás en escenas de tercera dimensión y puedes girar en el ángulo que quieras para ver cualquier detalle específico, aunque esto no es todo; con este mismo stick direccional 3D gradúas la velocidad con la que se mueve Mario, es decir que si lo mueves un poco al frente, Mario camina lentamente, pero si mueves el control totalmente al frente, Mario corre a toda velocidad, ahora piensa en toda la gama de posibilidades que logras con este control... y esto es tan sólo el comienzo, imagínate un juego de carreras o deportes con este nuevo control, o la creación de modelos y su manipulación en un titulo correspondiente al Mario Paint.

Unidad de botones C

En Super Mario 64 mientras controlas a Mario con el stick direccional 3D, simultáneamente puedes controlar la perspectiva o el punto de vista del juego libremente sin ningún tipo de limitación con estos 4 botones; también pueden tener otros usos como controlar a otro personaje (en un juego de soccer por ejemplo).

SUPER MARIO 64
(TITULO PROVISIONAL)



¿Te imaginas que Mario cobrara vida? pues poco le faltó a Miyamoto para lograrlo (Miyamoto es el creador de Mario y un super genio en el diseño de videojuegos), pues este juego supera a todo lo que se haya conocido hasta el momento en cuestión de videojuegos, incluso comparándolo con todo lo demás (hasta con las máquinas Arcadia más avanzadas). Ahora con el stick direccional 3D puedes **controlar** a Mario, en toda la extensión de la palabra, en escenas de tercera dimensión que se van creando en tiempo real, dando una calidad de imágenes que te sorprenderán cuando las veas, con lujo de detalles como sombras, texturas, efectos, ambientes y la fluidez con la que se mueven los personajes, la música y los efectos de sonido que demuestran la superioridad del Nintendo Ultra 64.





El control de Nintendo Ultra 64 tiene tres formas de utilizarse:



SNES

Esta posición es la normal como si tomaras un control de Super NES.

Derecha

Con la mano izquierda tomas el control por el centro y con la mano derecha tomas el control (valga la redundancia) por el lado derecho. De esta forma se juega Super Mario 64 y ésta será la posición más común para juegos de acción en 3D, carreras, naves, etc.

Izquierda

Aquí la mano derecha es la que toma el control por el centro y con la mano izquierda tomas el control por el lado izquierdo. Este estilo creemos que será para juegos de deportes.

el RESET continúa en la página 80

INFORMACION SUPERNESESARIA





Si creyeron que los analistas de CN iban a tocar este juego, están muy mal, esto le corresponde a los que como yo aprecian este tipo de juegos (por cierto, si no lo has adivinado ésto lo escribí yo: Spot). Este mes les voy a hablar de este buen RPG de Capcom; Si tú jugaste el primero habrás notado que fue comercializado por Square y esta vez sus mismos creadores (Capcom) lo comercializarán.

Ahora me encuentro ante un gran problema: cuando se analiza un juego se cuenta parte de la historia, se muestran fotos de las diversas escenas del juego para que cheques los gráficos y se dan algunas técnicas para los jefes, pero en estos juegos hacer eso es quitarle totalmente el chiste, así que lo que he decidido esta vez es compartir las primeras horas de juego para que comiences a conocer la historia, la cual es muy buena, además, claro está, hablaré de las nuevas características de este juego.



Al empezar verás una extraña pantalla donde aparece un ojo mencionando cosas sin sentido, no le hagas mucho caso, después de eso aparecerá tu personaje en una Iglesia para niños desamparados, tu padre es el encargado y se llama Ganer. De pronto el te llamará para pedirte que busques a una niña de nombre Yua, así que tendrás que salir al pueblo para hablar con todos los aldeanos y buscar pistas, algunos te hablarán de tu padre y sus hazañas, otros te darán pistas importantes para encontrar a Yua.





Después de buscar durante mucho tiempo encontrarás a Yua en un sitio importante para la gente del pueblo, pero antes de ponerla a salvo eres atacado por un terrible monstruo. Al parecer no tienes ninguna oportunidad para pelear contra él, pero de repente harás uso de un poder que nadie imaginaba que tuvieras. Una vez que el monstruo desaparezca conocerás más acerca de tu padre, del Dragón que está dormido, pero tú sigues sin saber quién eres, entonces tendrás que regresar a tu pueblo.









Una vez que recibas la susodicha paliza aparecerá una pantalla donde te contarán una historia que terminará confundiéndote (si es que aún no lo estás), verás a tu personaje 10 años después, convertido en una especie de "cazarecompensas" de un grupo denominado "Rangers", contigo estará Bow.

Cuando llegues te vas a encontrar con una desagradable e inesperada sorpresa, ¡Ya nadie te reconoce!, inclusive piensan que eres un ladrón y te recomiendan ir a la Iglesia a pasar la noche, pero hasta la Iglesia es manejada por alguien diferente. En el transcurso de la noche te encontrarás con Bow, un raro cachorro parlante y para rematar ladrón, que te propone unirte a él para ir en busca de aventuras (no sin antes tomar prestadas algunas cosas). Después de avanzar por algunos minutos te vas a encontrar con un pequeño monstruo que te superará aproximadamente por algunos kilos... quizá toneladas y que obviamente te pondrá una paliza.







A tí y a tu amigo les será asignada la misión de rescatar a la mascota de una mujer de nombre Mina parecida a un ángel, ya con esta misión tendrás que salir al campo abierto. Como en todo RPG te recomendamos hacer algo de experiencia para que puedas avanzar sin mucho problema (los niveles 4 ó 5 estarán bien). Una vez que llegues al único punto posible para investigar, te vas a enfrentar a tres Arpias, lo recomendable aquí es concentrar tus ataques uno por uno.



Después de destruir a las Arpias llegarás a la casa de un pobre hombre al que deberás salvar de una ataque masivo de cucarachas, pero no te confíes porque después de vencerlas llegará la cucaracha líder. Una vez que destruyas a estas pestes encontrarás de manera accidental a la mascota de Mina.

Ya con la mascota en tu poder tendrás que regresar al pueblo para entregársela a Mina, después de obtener algunos datos adicionales recibirás tu recompensa y te podrás ir a dormir (Por cierto, el texto de este juego aparece normalmente en blanco pero cuando aparece un dato importante sale en rojo).







Cuando se supone que estás dormido aparece un extraño sujeto que le encarga a tu amigo Bow una misión importante, considerando que tú no eres bueno para eso él decide ir solo, pero algunos minutos después oirás un gran escándalo y al salir te enterarás que tu amigo es buscado por robar un objeto de gran valor.



Después de estar dando vueltas por todo el pueblo recopilando datos te encontrarás con tu amigo quien te contará su versión de lo sucedido, con algunas cosas que pasaron mientras lo buscabas.



Por lo que te cuenta, sabrás que él no fue, así que tu siguiente misión será salir a buscar al ladrón, pero para que Bow no sea atrapado se verá en la necesidad de utilizar un muy original disfraz.

Bueno, esto sólo es el principio del juego, aún faltan muchas personas por conocer y misiones que completar, pero esto es suficiente para conocer un poco la trama. Ahora veamos qué onda con las características del juego. Cada personaje tiene un menú básico de ataques pero además cada uno de ellos tiene diferentes habilidades especiales que deberás conocer pues te facilitarán las cosas en algunas ocasiones.

Al igual que en el juego anterior, podrás realizar algunas actividades extra que no sea pelear contra monstruos, por ejemplo: podrás pescar o cazar Jabalíes en algunos sitios especiales que aparecen al azar en el mapa.





Si te encuentras mucho tiempo fuera de una ciudad todo comenzará a ponerse obscuro, esto indica que la noche ha llegado. Te recomendamos checar todas las ciudades tanto de día como de noche para obtener datos adicionales.



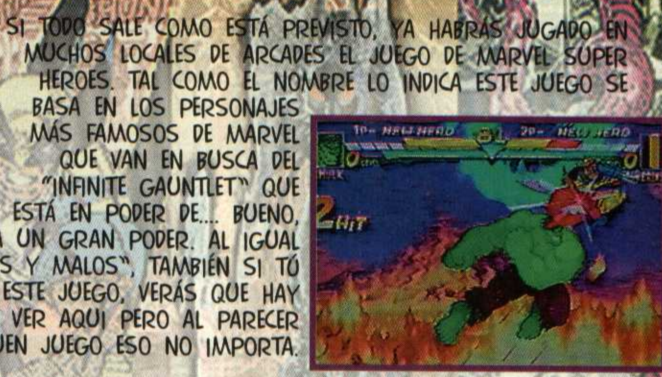


No creas que la cosa es así de simple, pues todavía hay algunas cosas extra que mencionar, como por ejemplo que puedes cambiar la formación de tus personajes para las batallas, muchos personajes pueden combinar sus poderes para lanzar ataques más poderosos, e inclusive encontrarte con una nueva variedad de personajes llamados Shamanes los cuales pueden ser "combinados" para crear hasta 160 tipos. En Fin, este juego es muchísimo mejor que la primera parte, así es que si la disfrutaste te aseguro que ésta te va a gustar mucho más.





SI TODO SALE COMO ESTÁ PREVISTO, YA HABRÁS JUGADO EN MUCHOS LOCALES DE ARCADES EL JUEGO DE MARVEL SUPER HEROES. TAL COMO EL NOMBRE LO INDICA ESTE JUEGO SE BASA EN LOS PERSONAJES MÁS FAMOSOS DE MARVEL QUE VAN EN BUSCA DEL "INFINITE GAUNTLET" QUE ESTÁ EN PODER DE.... BUENO, MUCHOS YA SABEN DE QUIÉN Y EL CUAL LES DARÍA UN GRAN PODER. AL IGUAL QUE EN EL JUEGO DE X-MEN AQUÍ HAY "BUENOS Y MALOS", TAMBIÉN SI TÚ LEÍSTE LA SAGA EN LA QUE FUE BASADO ESTE JUEGO, VERÁS QUE HAY PERSONAJES QUE SE SUPONE QUE NADA TIENEN QUE VER AQUÍ PERO AL PARECER PARA PROGRAMAR UN BUEN JUEGO ESO NO IMPORTA.





ESTE JUEGO TIENE MUCHAS COSAS PARECIDAS A LAS QUE SE USARON EN EL JUEGO DE X-MEN, POR EJEMPLO SIGUES UTILIZANDO EL SUPER SALTO PARA ESCAPAR DE TUS ENEMIGOS, SI ESTÁS EN EL AIRE PODRÁS VER DÓNDE SE ENCUENTRA TU ENEMIGO MEDIANTE UNA SEÑAL.

TAMBIÉN CADA PELEADOR TIENE DIFERENTES PODERES ESPECIALES QUE SE MARCAN DEPENDIENDO EL NIVEL DE PODER QUE HAYAS ACUMULADO. CADA PERSONAJE TIENE DIFERENTES NIVELES ACUMULABLES.



ADEMÁS DE TODO LO ANTERIOR QUE MENCIONAMOS, ESTE JUEGO TIENE BASTANTES COSAS NUEVAS, POR EJEMPLO, MUCHOS ESCENARIOS TIENEN PANTALLAS PREVIAS DE PRESENTACIÓN A UNA PELEA MUY AL ESTILO DEL **KOF**. ESTO NO ES ALGO QUE AFECTE AL JUEGO EN SÍ, PERO SE VE MUY BIEN.







UNA EXCELENTE OPCIÓN DEL JUEGO ES LA DE ENCONTRAR EN UNA BATALLA ALGUNA DE LAS 6 "INFINITE GEMS" QUE HAY (SOUL, SPACE, MIND, TIME, REALITY, POWER); CADA UNA DE ESTAS GEMAS LE PODRÁ DAR AL PELEADOR DIFERENTES PODERES TEMPORALES; UNA MISMA GEMA PODRÍA TENER DIFEREN TES EFECTOS EN DIFERENTES PERSONAJES LO QUE TE OBLIGARÁ A EXPERIMENTAR BASTANTE.





PARA EMPEZAR, DAREMOS UN RÁPIDO VISTAZO A TODOS LOS PELEADORES QUE HAY EN ESTE JUEGO.







SPIDERMAN

ESTE ES EL CLÁSICO HÉROE QUE SIEMPRE LUCHA POR EL BIEN. EN ESTE JUEGO ES BASTANTE ÁGIL Y RÁPIDO; LA GRAN MAYORIA DE SUS PODERES SE BASAN EN SU HABILIDAD DE ARROJAR TELARAÑA (PUEDE ARROJARLA AUN SALTANDO) PERO ADEMÁS DE ESO TIENE UN MOVIMIENTO PARECIDO A UN "DRAGON PUNCH" QUE GOLPEA A LOS ENEMIGOS DOS VECES AUNQUE ESTÉN TIRADOS. SU SUPERATAQUE SE LLAMA "MAXIMUN SPIDER" Y AUNQUE SÓLO GOLPEA 4 Ó 5 VECES LE RESTA BASTANTE ENERGÍA A SU ENEMIGO.

CAPTAIN AMERICA

ESTE PERSONAJE ES OTRO DE ESOS CON VARIOS AÑOS DE USO. EN ESTE JUEGO ÉL NO ES MUY RÁPIDO PERO TIENE BASTANTE ALCANCE PUES COMO TE HAS DE IMAGINAR SUS ATAQUES SE BASAN EN EL USO DE SU ESCUDO, EL TAMBIÉN TIENE ALGUNOS MOVIMIENTOS PARECIDOS A UN "DRAGON PUNCH". PODRÁS SORPRENDER A ALGUIEN CORRIENDO HACIA ÉL Y ATACÁNDOLO (CLARO ESTÁ) CON EL ESCUDO. SU SUPERATAQUE GOLPEA VARIA VECES A SU ENEMIGO Y DESPUÉS LO ELEVA Y LO AZOTA, ESTE MOVIMIENTO SE LLAMA "FINAL JUSTICE".

HULK

COMO YA TE HAS DE IMAGINAR ESTE PERSONAJE ES BASTANTE FUERTE PERO A LA VEZ TAMBIÉN ES MUY LENTO. EL LITERALMENTE TE PUEDE LLEGAR A "MOVER EL PISO" CON SU GRAN FUERZA; TAMBIÉN SI TE DESCUIDAS PUEDES SER ARROJADO POR LOS AIRES O GOLPEADO DURAMENTE. EL TIENE BASTANTE ALCANCE Y SUS COMBOS, AUNQUE NO SON MUY ESPECTACULARES, RESTAN BASTANTE ENERGÍA. SU SUPERATAQUE ES BASTANTE ESPECTACULAR Y SE LLAMA "GAMMA CRUSH", HAY QUE TENER CUIDADO PORQUE SI TE LO CONECTAN BIEN TE PUEDE GOLPEAR 2 VECES.

IRONMAN

ESTE SUPER HÉROE LE DEBE TODO AL TRAJE CREADO POR EL FAMOSO INDUSTRIAL TONY STARK; ESTE PERSONAJE TIENE UN LIGERO PARECIDO A CYCLOPS DEL JUEGO DE X-MEN POR ALGUNOS DE SUS PODERES PERO TAMBIÉN TIENE NUEVOS MOVIMIENTOS QUE LO HACEN UN PERSONAJE FÁCIL DE MANEJAR; EL PUEDE ARROJAR BOMBAS O LASERS AUN EN EL AIRE. SU SUPERATAQUE ES QUIZÁS EL MÁS ESPECTACULAR DE TODOS Y ES UN GRAN CAÑÓN DE NOMBRE PROTTON.



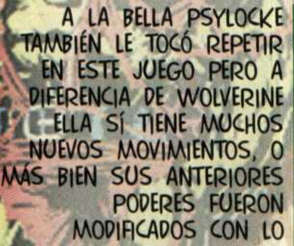


WOLVERINE









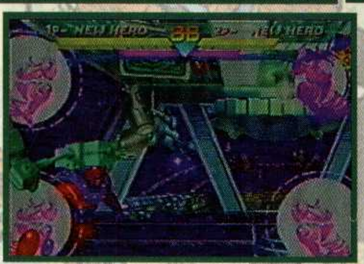
Y EL FAMOSO GUEPARDO (UGH) VUELVE A LA ACCIÓN. ESTE PERSONAJE REALMENTE NO SUFRIÓ MUCHO CAMBIO POR LO QUE HABRÁ QUE TEMER POR LOS QUE ESCOGÍAN A ESTE PERSONAJE Y SE TE IBAN ENCIMA SIN DARTE NINGÚN DESCANSO; EL TIENE ALGUNOS MOVIMIENTOS NUEVOS PERO NO SON MUCHOS. EL MOVIMIENTO QUE ERA SU SÚPER EN EL JUEGO PASADO ES AHORA UNO "CASI" NORMAL, PERO EL QUE ES EL VERDADERO SUPERATAQUE ES CONOCIDO COMO "WEAPON X"

PSYLOKE





A LA BELLA PSYLOCKE TAMBIÉN LE TOCÓ REPETIR EN ESTE JUEGO PERO A DIFERENCIA DE WOLVERINE ELLA SÍ TIENE MUCHOS NUEVOS MOVIMIENTOS, O MÁS BIEN SUS ANTERIORES PODERES FUERON MODIFICADOS CON LO QUE SE VEN BASTANTE DIFERENTES, APARTE DE QUE TE PERMITIRÁN HACER COMBOS QUE ANTES HUBIESEN SIDO BASTANTE CRIMINALES. UNA VENTAJA DE SU SUPERATAQUE (KOCHOU GAKURE) ES QUE LA PUEDE CUBRIR COMPLETAMENTE Y CASI ABARCA LA PANTALLA COMPLETA.



BLACKHEART



EL HIJO DE MEPHISTO TAMBIÉN HA DECIDIDO UNIRSE A LA BATALLA POR EL "INFINITE GAUNTLET". ESTE ES UN PERSONAJE BASTANTE GRANDE Y PODEROSO LO QUE LO HACE UN RIVAL DE MUCHO CUIDADO PORQUE ADEMÁS DE ESTAS CUALIDADES TAMBIÉN TIENE ATAQUES DE BASTANTE DISTANCIA. EL GUSTA DE ATACAR ARROJANDO DEMONIOS A SUS ENEMIGOS Y SU SUPERATAQUE CONSISTE DE UNA LLUVIA DE ROCAS DE NOMBRE "ARMAGED-DON"









ESTO ES UN LIGERO ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE ESTE JUEGO, AÚN NOS FALTAN LOS PERSONAJES FINALES. DE LO QUE HICIMOS UNA ESPECIE DE MINI TRIVIA HACE DOS NÚMEROS, AHORA LES DIREMOS QUE ESTOS JEFES SON NADA MÁS Y NADA MENOS QUE EL DR. DOOM Y THANOS.



SHUMA-GORATH

ESTE ES EL PERSONAJE MÁS RARO DE TODOS LOS QUE ESTÁN DENTRO DEL JUEGO DE **MSH**, MUY POCO SE SABE DE ÉL PERO POR LO MENOS SÍ HAY ALGO QUE SE SABE: ES BASTANTE PELIGROSO. EL ES BASTANTE LENTO PERO TIENE MUCHOS PODERES QUE LE AYUDAN COMO PODER INMOVILIZAR A SUS ENEMIGOS POR ALGUNOS SEGUNDOS O CAMBIAR SU FORMA. SU SUPERATAQUE CAUSA BASTANTE DAÑO A SUS ENEMIGOS PERO TIENE LA DESVENTAJA QUE PARA PODER APLICARLES EL "CHAOS DIMENSION" A LOS RIVALES TENDRÁS QUE AGARRARLOS.








JUGGERNAUT

EL ES GRANDE, MALO, FUERTE, NO MUY LISTO PERO FUERTE A FIN DE CUENTAS. JUGGERNAUT ES UNO DE LOS MAS ACÉRRIMOS ENEMIGOS DE LOS X-MEN Y AHORA TENDRÁS LA OPORTUNIDAD DE MANEJAR A ESTA GRAN MOLE. EL TIENE LOS








MISMOS PODERES QUE EN EL JUEGO DE LOS X-MEN LO QUE SIGNIFICA QUE PODRA AVANZAR SIN DETENERSE AUNQUE TE ENCUENTRES GOLPEÁNDOLO. EL SUPERATAQUE DE ESTE PERSONAJE ATRAPA A ALGUIEN Y NO LO DEJA IR HASTA QUE LE RESTE UNA BUENA CANTIDAD DE ENERGÍA, QUIZÁS ES POR ESO QUE SE LLAMA "JUGGERNAUT HEADCRUSH"




MAGNETO

EL ERA EL PERSONAJE FINAL DEL JUEGO DE X-MEN Y SI TÚ ALGUNA VEZ TE ENFRENTASTE A ÉL SABES QUE ES BASTANTE DIFÍCIL, POR LO QUE TE ASOMBRARÁ SABER QUE CASI TODOS SUS MOVIMIENTOS SE HAN MANTENIDO, ESO INDICA QUE TE TENDRÁS QUE CUIDAR DE SUS ATAQUES AÉREOS, TERRESTRES Y ESPECIALES PUES EL TIENE MUCHOS ASES BAJO LA MANGA.



ESTE JUEGO ES BASTANTE IMPRESIONANTE, SI A TI TE AGRADÓ EL JUEGO DE X-MEN ÉSTE SEGURAMENTE TE VA A ENCANTAR PUES TIENE MÁS MOVIMIENTOS, LA ANIMACIÓN ES MUCHO MÁS FLUÍDA ASÍ COMO LA ACCIÓN, ADEMÁS DE QUE HAY BASTANTES MOVIMIENTOS ESPECIALES. QUIZÁS ÉSTE SEA DE LOS MEJORES JUEGOS DE PELEA QUE HA HECHO **CAPCOM** EN SU HISTORIA. !AH! Y ANTES QUE NOS PREGUNTES, NO HAY NOTICIAS TODAVÍA DE SU TRASLACIÓN A **SNES**.

LOS GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

KILLER INSTINCT

1



Parece mentira que con la competencia tan dura que tuvo este juego en el mes de Noviembre haya permanecido en el primer lugar de popularidad. Seguramente el mes entrante ya no lo veremos en esta posición, pero al menos ya estuvo varios meses en ella.

EARTH WORM JIM 2

2



Tal como lo dijimos en el análisis de hace dos números, éste es un juego excepcional que tiene buenos gráficos y excelente movilidad. Si no nos crees espera a que llegues a la última escena.

YOSHI'S ISLAND

3



Si este juego no tuviera una competencia tan dura, seguramente ya se hubiera apropiado del primer lugar de popularidad, ¿ya checaste que hay enemigos muy elaborados que sólo aparecen un par de veces en el juego?

4.- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE
5.- MORTAL KOMBAT II
6.- CASTLEVANIA: DRACULA X
7.- DOOM TROOPERS
8.- SUPER TURRICAN 2
9.- DOOM
10.- TECMO SUPER BOWL III:THE FINAL EDITION

GAME BOY

DEFENDER / JOUST

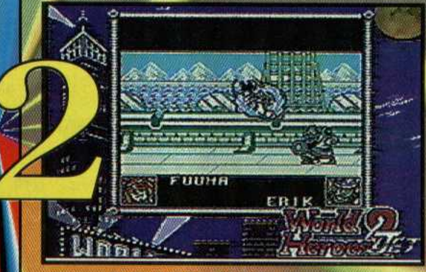
1



Este es uno de los mejores juegos de la colección Arcade Classics y eso es debido a que los dos juegos que están incluidos en este cartucho son muy diferentes y también ambos son muy buenos. ¡Ah... los recuerdos!

WORLD HEROES 2 JET

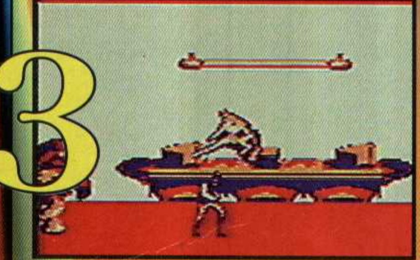
2



No es por nada pero seguramente el mes entrante ya no lo veremos en esta posición y es por la inminente salida de Killer Instinct para GB. Ambos son muy buenos juegos de pelea para GB, pero ya sabemos cual es el favorito.

BATMAN FOREVER

3



¡Qué raro!, aunque no lo expresamos en esta sección, nosotros no creíamos que este título fuera a permanecer entre los tres primeros lugares de popularidad, pero aquí lo tenemos todavía, la pregunta ahora es: ¿Permanecerá el mes que entra?

4.- ANIMANIACS
5.- EARTH WORM JIM
6.- STREET FIGHTER II
7.- GALAGA/GALAXIAN
8.- MMPR THE MOVIE
9.- PRIMAL RAGE
10.- DONKEY KONG LAND

CLASICOS SNES

1 SUPER MARIO KART



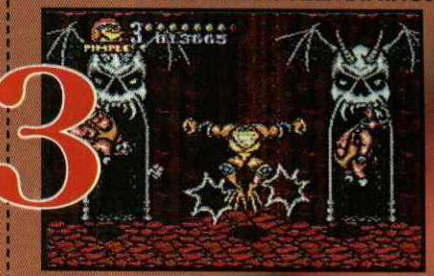
Ahora se acaba de dar la noticia oficial uno de los primeros juegos que verémos para el Ultra 64 será una nueva secuela de Mario Kart. ¿Se lo imaginan? ¡Cuatro jugadores simultáneos!

2 SUPER METROID



Con la salida del nuevo sistema de Nintendo, uno se pregunta como se verán los juegos clásicos como Super Metroid en este sistema. Otro de los títulos que se dice estarán listos es un juego de Zelda pero ¿para cuando una nueva aventura de Samus?

3 BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS



Este gran juego entra a la lista de popularidad con el pie derecho. Es muy difícil imaginar que cuando este juego fue lanzado, Tim Stamper y todo su equipo ya se encontraba trabajando en el proyecto que terminó en el juego Donkey Kong Country.

4.- MORTAL KOMBAT

5.- EARTH WORM JIM

6.- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

7.- MEGA MAN X

8.- ILLUSION OF GAIA

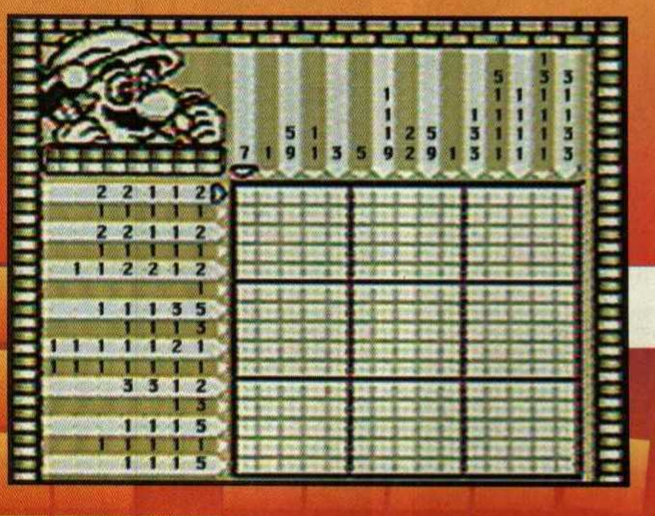
9.- STUNT RACE FX

10.- CHAVEZ II

11.- FATAL FURY

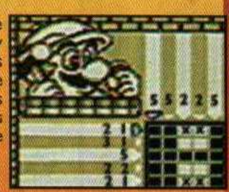
Retos Mario's Picross

Para este mes de Enero,nuestro lector Guillermo Ortiz Hernández nos mandó muy amablemente un Mario's Picross muy apropiado para estas fechas; no, no es un Santa Claus, mejor resuélvelo y veras de que se trata. Si tú tienes un Mario's Picross que quieras mandarnos (y que esté realmente bueno), revisa antes que los números estén bien. Para saberlo, los números de las columnas deben sumar lo mismo que los de las filas. Incluye también la respuesta para que podamos checarlo e incluirlo más rápido (no es que desconfiemos).

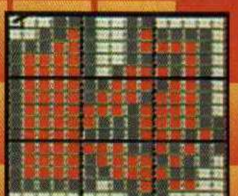


INSTRUCCIONES:

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).



Solución al reto del mes de Diciembre.

Killer Instinct

(Solución en el número de Febrero).

continuación de la página 70



Hay otros títulos del Nintendo 64 que se mostraron como el **Super Mario Kart R**, que para deleite de muchos, se puede jugar de 4 simultáneos.

Legend of Zelda 64
Todavía es muy anticipado hablar de este título, pero los fans de Link no piensan lo mismo.



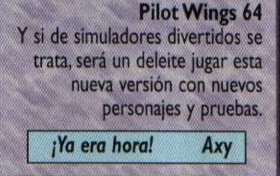
Wave Race 64
Otro título de carreras muy al estilo de F-Zero que utiliza las cualidades de este sistema de 64 bits.



Kirby Ball 64
Nuestro esférico amigo también viene para el Nintendo Ultra 64, utilizando los cuatro puertos para los controles.

Body Harvest
Este es un juego de acción donde controlas vehículos en tierra, mar y aire luchando contra aliens.

Pilot Wings 64
Y si de simuladores divertidos se trata, será un deleite jugar esta nueva versión con nuevos personajes y pruebas.





Star Wars: Shadow of Empire
¿Qué te podemos decir de este título?, tan solo que Lucas Arts tiene una gran experiencia en la utilización de equipos Silicon Graphics.

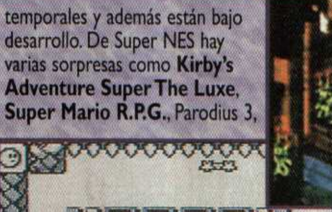


¡Ya era hora! **Axy**



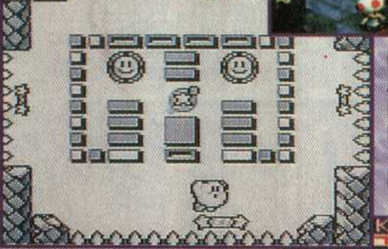
Además escuchamos por ahí de un título llamado Creator, que se está desarrollando en Nintendo donde creas tus dinosaurios. Todos los juegos tienen títulos temporales y además están bajo desarrollo. De Super NES hay varias sorpresas como **Kirby's Adventure Super The Luxe**, **Super Mario R.P.G.**, Parodius 3, Mickey and Donald the Magical Adventure 3, Dragon Ball Hyper Dimension, Dragon Quest VI y Far East of Eden Zero.
Y para Game Boy **Kirby's Block**, **The King of Fighter** y Toh Shi Den.
Además varios títulos para el Virtual Boy como el **Poligonoblock** de los creadores de Red Alarm.
Y también más información de otros excelentes títulos como Killer Instinct II con nuevos personajes, Doom y Cruis'n U.S.A.
Y todo acerca de la nueva era en videojuegos que anunció el Sr. Yamauchi, Presidente de Nintendo Co. Ltd. en una conferencia de prensa. Esto es tan solo un avance de la información de todo lo que verás en nuestro próximo número.

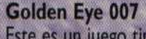
Buggy Boogie
Un juego de disparos en carros boogie, en escenas de tercera dimensión.

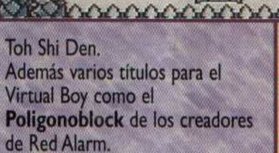




Blastoozer
Un título de Nintendo / Rare donde diferentes vehículos van destruyendo todo a su paso en escenarios de 3D.





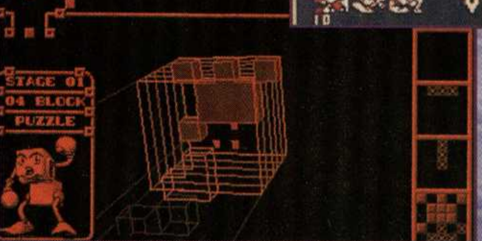




Golden Eye 007
Este es un juego tipo Doom, pero Nintendo y Rare de seguro le pondrán su sello distintivo.

Star Fox 64
Regresa Fox Mc Cloud en esta versión que te dejará como el último jefe del primer Star Fox (ojo cuadrado y boquiabierto).







STREET FIGHTER II- VOL. 3

Tercer ejemplar de los ocho mensuales

Historia y Arte de Masaomi Kanzaki

Versión Original Japonesa:
Editor: Hirao Tochikubo (Tokuma Intermedia)
Publicado: Publicaciones Tokuma Shoten Co., Ltd.

Editado por: PUBLICACIONES TOKUMA SHOTEN CO., LTD.
10900 NE 4TH, SUITE 1150
BELLEVUE, WA 98004

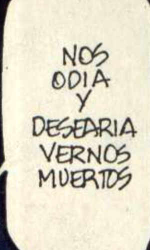






















RYU

Entrenado por Gouken, Ryu a muy temprana edad empezó a estudiar artes marciales. Un vagabungo errante cuya única ambición es llegar a ser un verdadero peleador, fue a la Isla de Shad - hecha por el hombre- con el fin de entrar a la Gran Pelea y ganar el campeonato en medio de Los Peleadores Callejeros. Ryu puede usar el Ha-do-ken (Bola



de Fuego) y el Sho-ryu-ken (Golpe del Dragón) en sus enemigos enfocando su espíritu luchardor. El se está hospedando en el Restaurant Peking en Shad del Pueblo de China. A él le gusta comer y su única debilidad es que se molesta mucho cuando tiene hambre.

Fecha de nacimiento: 7-21-64
Altura: 1.77 m
Peso: 79.380 kg
Tipo de Sangre: O
Afición: Artes Marciales
Odios: Las Arañas

LOS RESULTADOS SE GARANTIZAN

DO LL ES LA HERRAMIENTA QUE SE INTRODUCIRA EN LA NUEVA ORDEN MUNDIAL

ESTOY SEGURO QUE MUCHOS DE USTEDES ESTAN INTERESADOS EN ESTO SOY UN HOMBRE JUSTO, CADA UNO SELECCIONARA A UN PELEADOR PARA LA GRAN PELEA

EL QUE SELECCIONE AL GANADOR ...

NEGOCIARA TODO EL DOLL QUE DESEE

YEAAAHHH



KEN

Esperanzado en inculcarle alguna disciplina, el padre de Ken lo mandó a un dojo. Entrenados en el mismo dojo, Ken y Ryu son buenos amigos y duros rivales. Ken es un experto en el Ha-do-ken (Bola de Fuego), el Sho-ryu-ken (Golpe del Dragón) y el Tatsu-maki-sen-pu-kyaku (Patada de Huracán). El desapareció del dojo una vez y no lo volvieron a ver.









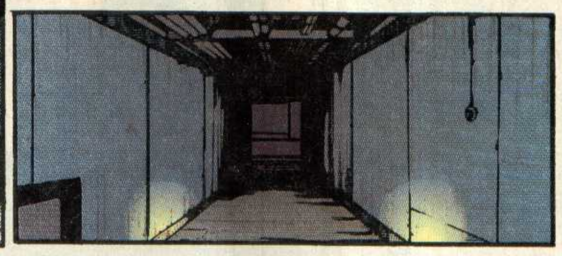
Para sorpresa de muchos Ken reapareció para entrar a la Gran Pelea anual para pelear con Ryu y los otros peleadores callejeros. Ken es mucho más carismático que su rival, Ryu y es mucho más popular con las damas.

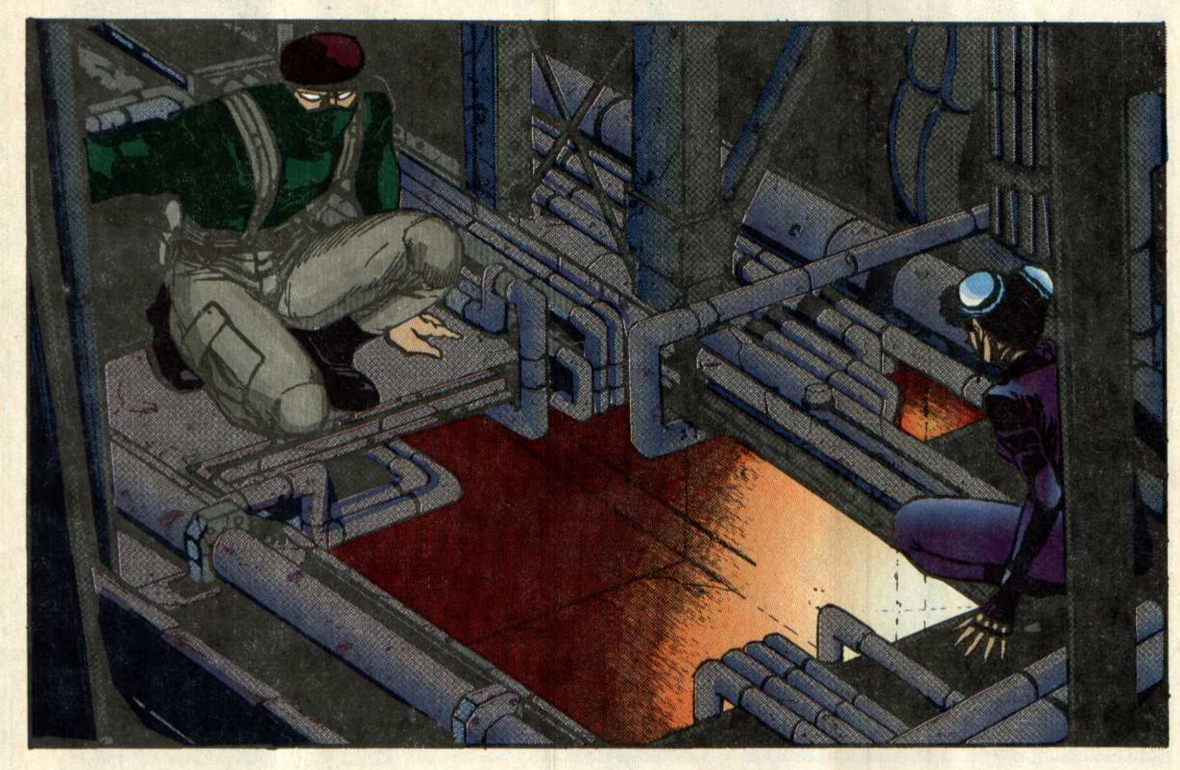
Fecha de nacimiento: 2-14-65
Altura: 1.80 m
Peso: 81.650 kg
Tipo de Sangre: B
Aficiones: carros y Rock and Roll
Odios: Los límites de velocidad













GUILE

Un exmiembro de un equipo de Fuerzas Especiales, el mejor amigo de Guile llamado Charlie fue asesinado durante una misión. Agobiado por el deseo de venganza, Guile dejó a su esposa y a su hija para buscar al asesino de Charlie. La única pista del asesino de Charlie es el nombre "Bison". Calmado e inexpresivo, Guile está lleno de furia. Manejado











por su necesidad de venganza, Guile es un solitario que no permitirá que alguien se interponga en su camino. El está investigando el cartel de "Shadowlaw" y tiene las mismas ambiciones que Chun-Li. Acerca de sus técnicas de pelea son el Sonic Boom, y la patada de Somersault.

Fecha de nacimiento: 12-23-60
Altura: 1.87 m
Peso: 98.890 kg
Tipo de Sangre: O
Aficiones: El café ligero y su cabello
Odios: Frijoles de soya fermentada

MIENTRASTANTO

bu BUMP

bu BUMP

bu BUMP

bu BUMP

bu BUMP



ZANGIEF

Zangief es un luchador profesional en el amedrentador frío de Siberia, pero después del colapso de la Unión Soviética, él vino a la Isla Artificial de Shad. Ahora él está trabajando como peleador callejero en la categoría de profesionales, haciéndolo solamente para comer. Sus músculos de acero han hecho de su Spinning Pile Driver y Double

CONTINUARA



La Historia de este CARLOS V®
está en boca de todos.



Siempre una Rica Historia.

CHOCOLATE ES ENERGIA.